DWANAŚCIE STRON RAPORTU
SONY PLAYSTATION 3

DWANAŚCIE STRON NOWOŚCI
MICROSOFT XBOX 360

SIEDEM STRON O
NINTENDO Wii

PLAYSTATION 2 · XBOX · XBOX 360 · GAMECUBE · PSP · NDS · PS ONE

NEO PLUS

CZERWIEC 2006 (06/2006)
nr 89 . cena: 8,99 zł (w tym 7%VAT)

RECENZJE: Metroid Prime: Hunters, Samurai Champloo: Sidetracked, Top Spin 2, Grandia III, Odama, Rogue Trooper, Winback 2, New Super Mario Bros, X-Men: The Official Game, Syphon Filter: Dark Mirror, Dreamfall, Ateller Iris 2, Brain Training, MS Saga, Metal Saga, i inne

38 STRON RAPORTU

RELACJA Z E3 2006

- **THE DA VINCI CODE** / KONSOLOWY KOD LEONARDA DA VINCI ZRECENZOWANY!
- **NEON** / EKRANIZACJA SILENT SHILL, WINNING ELEVEN 10, eDYSTRYBUCJA i inne!
- **INWAZJA JAPOŃSKICH ERPEGÓW** / OCENIAMY SZEŚĆ NOWYCH GIER JRPG
- **2 PLAKATY** / HALO 3 oraz SHADOW OF THE COLOSSUS

Independent Press
9 771505 820004 06
ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

Preordery na Wii

www.ultima.pl

ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 654-60-42, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,50 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln

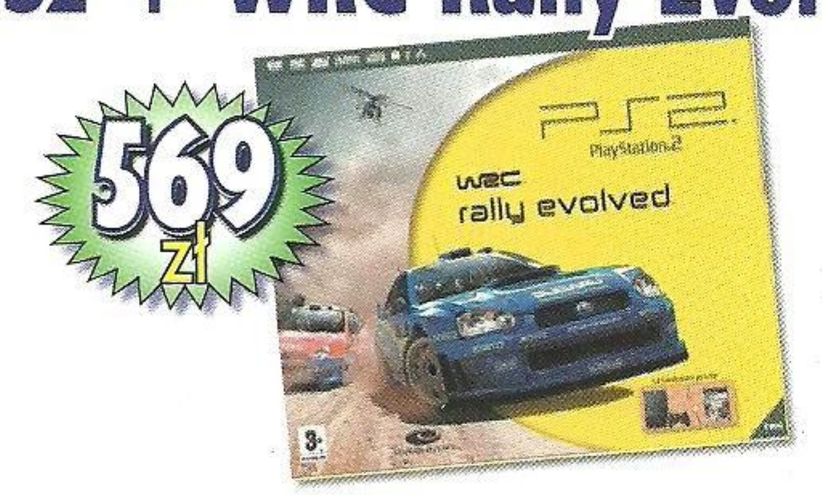
Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

GCN | Nintendo Dual Screen | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | Sony PSP | XBox 360

PSP Base Pack

wysyłka GRATIS

PS2 + WRC Rally Evolved



PSP GigaPack

m.in. z kartą 1 GB

PSP Ceramic White

Value Pack

PLAYSTATION 2

24: The Game (PL)	199
BASS MASTER FISHING + wędka	189
BATMAN BEGINS	185
BATTLEFIELD 2	179
BEAT DOWN: Fists of Vengeance	169
BLACK	179
BURNOUT REVENGE	179
BUZZ - muzyczny quiz + kontroler	219
CALL OF DUTY 2	229
DANCING STAGE Max	149
DARKWATCH	179
DA VINCI CODE	159
DEVIL KINGS	159
DRAGONBALL Z Tenkaichi	159
DRAGON QUEST Journey	229
DRIVER: Parallel Lines	159
EPOKA LODOWCOWA 2: Owilż	159
EVERYBODY'S GOLF	189
FIFA 2006	179
FIFA Mistrzostwa Świata 2006	159
FIFA STREET 2	169
FIGHT NIGHT: Round 3	179
GAMETRAK: Darkwind	349
GAMETRAK: Teal Wolrd Golf	349
GAUNTLET Seven Sorrows	149
GENJI	189
GODFATHER (PL)	179
GUN	229
HARRY POTTER i Czar Ognia (PL)	179
HITMAN Blood Money	189
KING KONG PL	179
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	179
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	189
NBA 2K6	159
NBA LIVE 06	179
NBA STREET V3	185
NFS Most Wanted PL	179
NHL 2006	179
ONIMUSHA Dawn of Dreams	149
RATCHET Gladiator	189
RESIDENT EVIL 4	159
SCAR ALFA ROMEO	169
SHADOW OF COLLOSSUS	189
SHREK SUPER SLAM	229
SILENT HILL Collection	179
SIMS 2	179
SINGSTAR ROCKS	149
SOCOM 3	199
SSX ON TOUR	179
STAR WARS: Battlefront 2	229
SUFFERING Ties That Bind	189
SUIKODEN TACTICS + SUIKODEN 4	199
TOCA RACE DRIVER 3	159
TOMB RAIDER Legend	199
TONY HAWK American Wasteland	229
TOURIST TROPHY	199
TRUE CRIME New York City	229
ULTIMATE SPIDER-MAN	199
XENOSAGA II	199
X-MEN Legends II	199

Platinum PS2:

007: Everything or Nothing	77
ATHENS 2004	29,90
AUTOMODELLISTA	79
BATTLESTAR GALACTICA	39
BOMBERMAN Hardball	59,90
BREATH OF FIRE: Dragon Quarter	69
BURNOUT 3 Takedown	77
CONFLICT DESERT STORM 2	77
CRAZY FROG RACER	129
CRASH TAG TEAM RACING	119
EYE TOY PLAY 2	59
FIFA 2005	77
FINAL FANTASY X	77
FINAL FANTASY X-2	77
GETAWAY: Black Monday	39,90
GOD OF WAR	77
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	77
GRAN TURISMO 3	59
GRAN TURISMO 4	77
GTA: San Andreas	119
GTA: Liberty City Stories	139
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HERCULES Battle with the Gods	77
JAK 1	77
JAK 2	77
JAK X Combat Racing	77
KING OF FIGHTERS: Maximum Impact	69
LEADERBOARD GOLF	77
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
MEDAL of HONOR: Frontline	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	69,90
MGS 3 Special Edition	99
MORTAL KOMBAT Deception	77
MOTO GP 4	77
NFS: Underground 2	77
PHANTOM BRAVE	119
PRO EVOLUTION SOCCER 5	99
PROJECT ZERO 3	139
PSYCHONAUTS	99
RATCHET & CLANK	77
RATCHET & CLANK 3	77
RESIDEN EVIL: Outbreak	77
RESIDENT EVIL Outbreak File 2	119
RICHARD BURNS RALLY	77
RTL SKI JUMPING 2006	99
SHADOW HEARTS Covenant	119

Xbox Premium Pack

Konsola PLAYSTATION 2

zupełnie nowe ceny	tel., www
Action Replay Max 2	129
Action Replay Max 2 + MC 64 MB	209
Arcade Strick Logic 3	109
Bezprzewodowy przedłużacz do pada	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	99
Fotel do kierownicy	429
Joypad analogowy	39
Joypad analogowy Logic 3 Inferno	79
Joypad Logitech Precision	59

Karta pamięci Memory Stick Duo SanDisk 1 GB

SIMS Poza Domem	77
SMASH COURT Rolland Garros	59
SOUL CALIBUR 2	69,90
SOUL CALIBUR 3	77
SPARTAN TOTAL WARRIOR	99
SPIDERMAN THE MOVIE 2	99
SSX 3	77
STUART MALUTKI 3: Przygoda w Świecie Fotografii	49
SUIKODEN IV	69
SUMMONER 2	69
SUPER MONKEY BALL DELUXE	79,90
SWORD OF ETHERIA	119
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	77
TONY HAWK UNDERGROUND	77
TRUE CRIME	77
URBZ: Sims in the City	77
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
WOLFENSTEIN	77
WRC 4	44,90
WRC RALLY Evolved	69,90
WWE SMACKDOWN Just Bring It	69,90

Akcesoria:

Karta pamięci Memory Stick Duo SanDisk 2 GB

Joypad bezprzewodowy Logitech	99
Karabin snajperski 50/60/100 HZ	179
Kierownica Fanatec Speedster Pure	179
Kierownica Logic 3 TopDrive GT3	129
Kierownica Logic 3 TopDrive GT4	149
Kierownica Logitech Driving Force	269
Kierownica Logitech Driving Force Pro	439
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	59
Mata do tańca profesjonalna – metalowa Logic3	399
Mata do tańca Venom - Super Mocna	89
Max Drive - USB Flash Memory	135
Memory Card 8 MB Sony	89
Memory Card 8 MB Sony x2	159
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29,90
Pistolet Logic 3 Laser Blaster	89
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pion Sony (do nowych modeli)	49
Przedłużacz do joypada	19,90
RGB + AV	19,90
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69

Odtwarzacz MP3 Ergotech 256 MB

PLAYSTATION PORTABLE

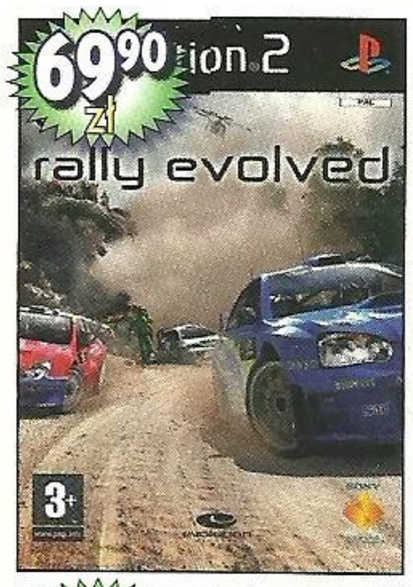
BRATH OF FIRE 3	199
BURNOUT LEGENDS	169
CODED ARMS	99
DAXTER	179
DRAGONBALL Z Shin Budokai	199
EVERYBODY'S GOLF	119
EXIT	99
FIFA 06	169
FIFA STREET 2	169
FIFA WORLD CUP 2006	169
FINAL NIGHT: Round 3	169
FIRED UP	119
GHOST IN THE SHELL	189

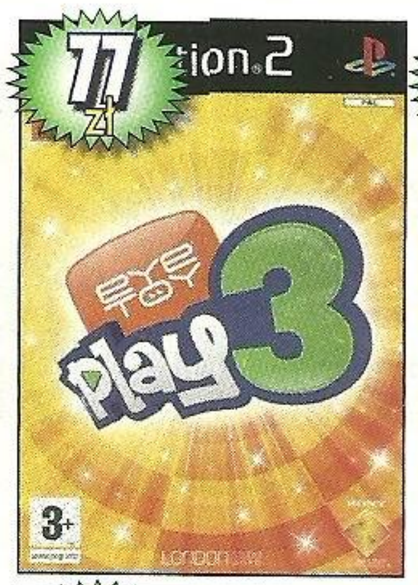
GOTTLIEB PINBALL CLASSIC	169
GRIPSHIFT	99
GTA Liberty City	199
HARRY POTTER i Czar Ognia	169
KAO CHALLENGERS	139
KEY OF HEAVEN	179
LEMMINGS	179
LORD OF THE RINGS: Tactics	169
ME & MY KATAMARI	169
METAL GEAR SOLID Acid 2	199
NEED FOR SPEED Most Wanted	169
PACMAN WORLD 3	169
PRINCE OF PERSIA Revelations	119
PRO EVOLUTION SOCCER 5	99
PURSUIT FORCE	189
RIDGE RACER	99
SIMS 2	169
SOCOM Fireteam Bravo	179
SPLINTER CELL Essentials	159
SYPHON FILTER Dark Mirror	199
TALES OF ETERNIA	159
TOCA RACE DRIVER 2	129
TOMB RAIDER Legend	179
WIPEOUT PURE	119
Zestaw Essential Pack	29,90

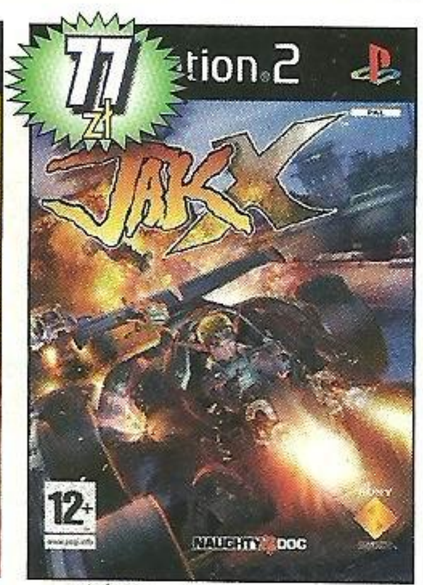
Akcesoria:

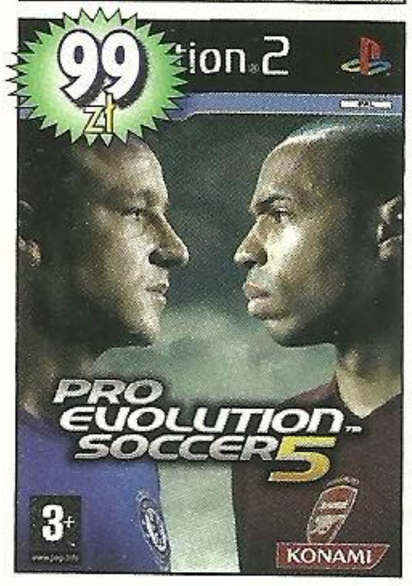
PSP Base Pack	777
PSP Giga Pack	999
PSP Ceramic White Value Pack	999
Bateria + ładowarka	65
Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Etui na gry i karty	29,90
Futeral Logitech PlayGear Street	89
Głośniki Logitech Playgear Amp	189
Kabel USB	24,90

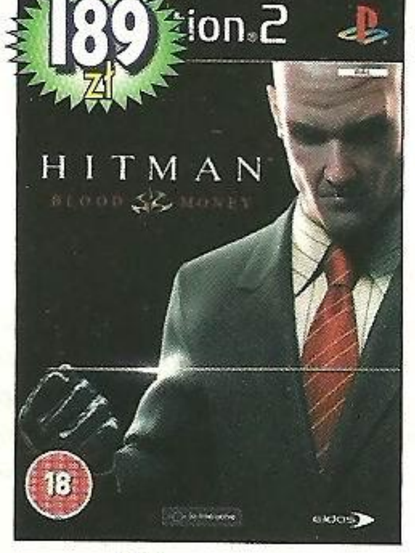
Myślisz, że oryginały są za drogie? Sprawdź naszą ofertę!

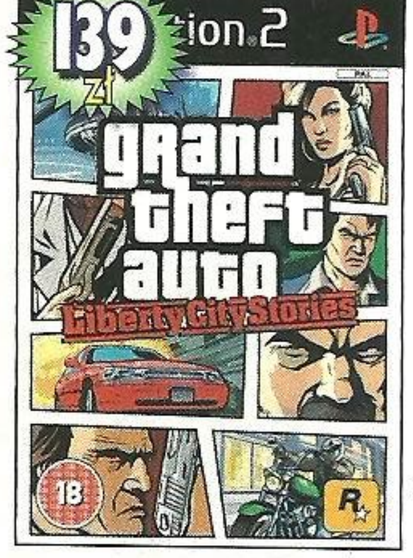


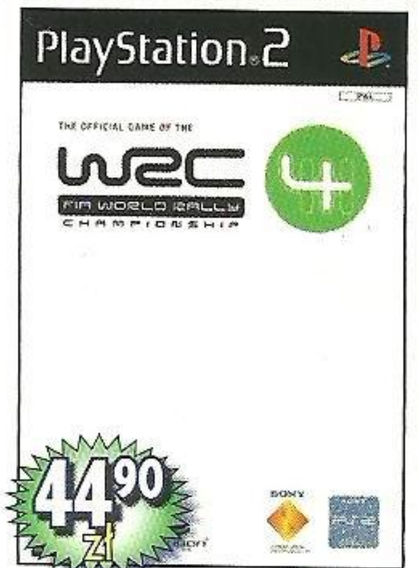


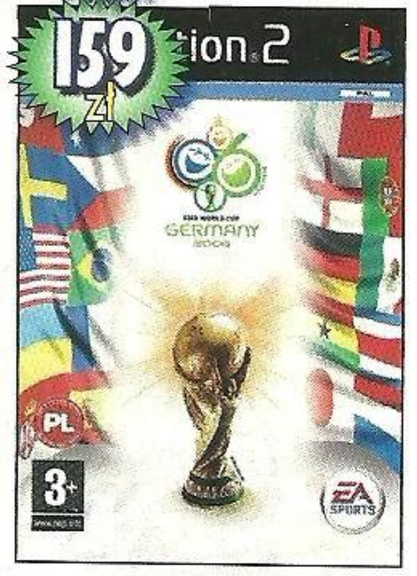


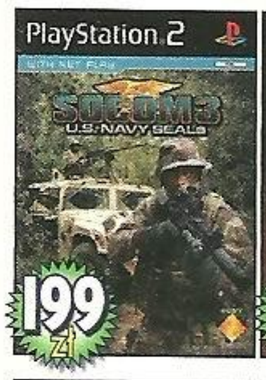


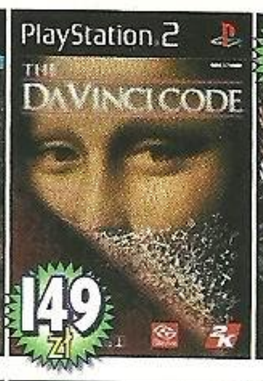


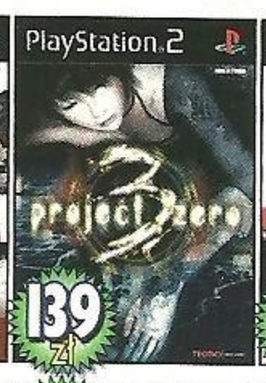


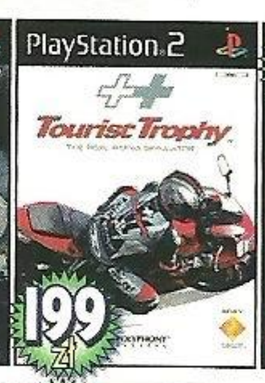


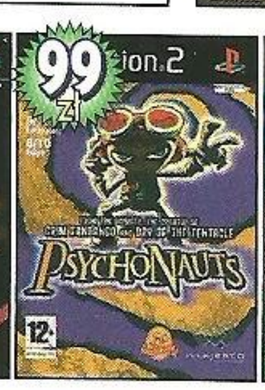


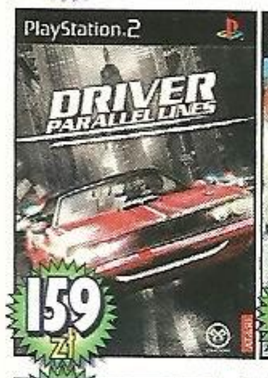


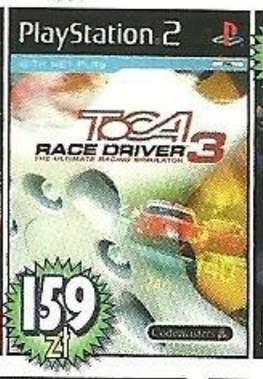


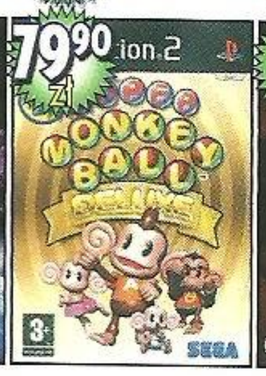


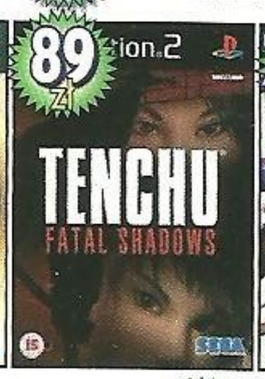


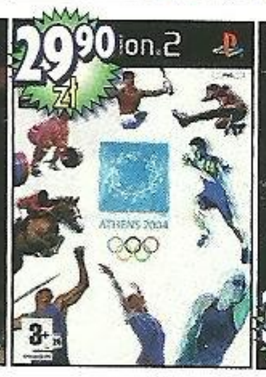


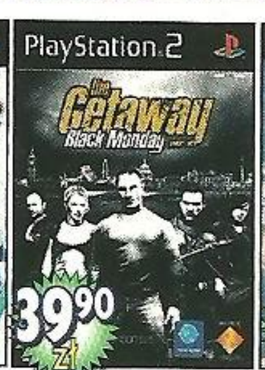


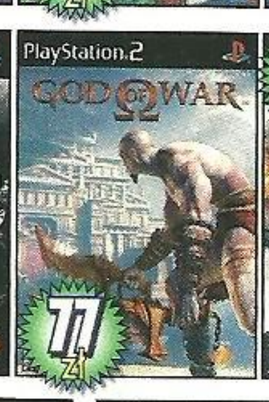


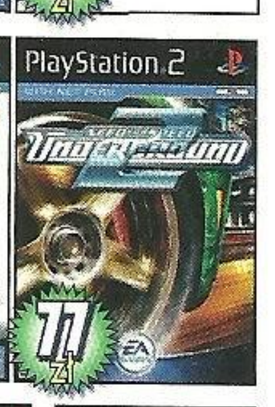


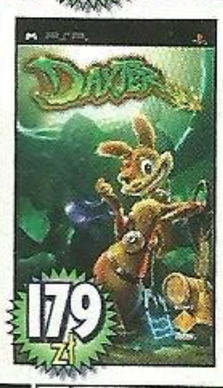


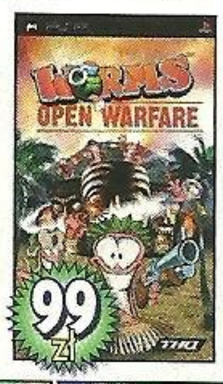


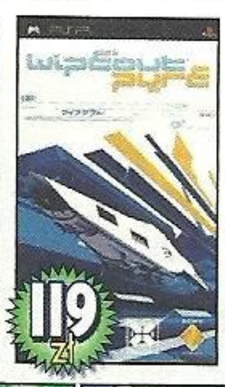


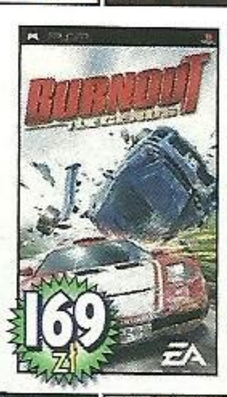


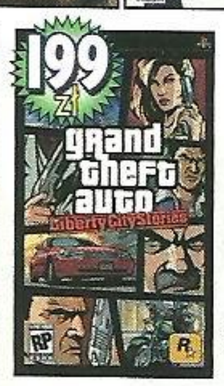


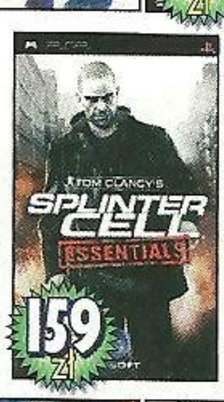


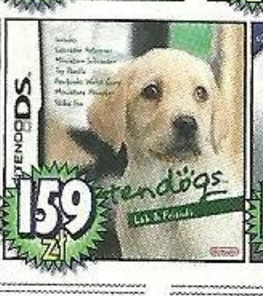


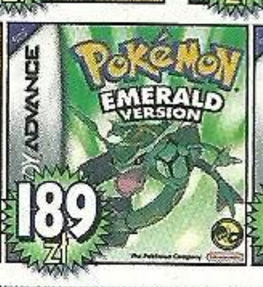


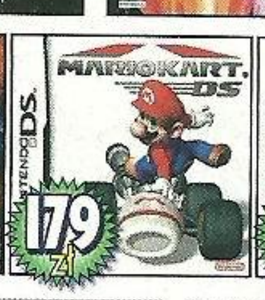












Ładowarka słoneczna 159
Ładowarka samochodowa 39
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk 229
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk 399
Ochraniacz na ekran + ściereczka 44
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech 35
PlayGear Pocket Logitech 65
PlayGear Collection Logitech 149
Protector Kit 69
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!) 39,90
Skórzane etui BigBen 64,90
Sluchawki Logitech PlayGear Stealth 59
Walizka aluminiowa BigBen 69
WiFi Max 149
Zestaw czyszczący dyski UMD 34,90
Zestaw ochraniaczy (na konsolę i ekran) 49

PLAYSTATION/PS ONE

pełna oferta ..... tel./www

GAMECUBE

007 From Russia with Love 189
007 Nightfire 79
BATTALION WARS 199
DEF JAM: Fight for NY 199
DONKEY KONGA + bębny 239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny 239
DONKEY KONG: Jungle Beat 179
FIFA 06 189
FIRE EMBLEM 219
GEIST 219
HARRY POTTER i Czar Ognia 189
HARVEST MOON 99
MARIO KART DOUBLE DASH 69
MARIO PARTY 5 139
MARIO PARTY 6 + mikrofon 229
MARIO SMASH FOOTBALL 219
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie 189
METROID PRIME 2 199
NBA STREET V3 189
NHL 2006 189
PAPER MARIO 229
PIKMIN 2 199
RESIDENT VIL 4 199
SOUL CALIBUR 2 139
SSX ON TOUR 189
STARFOX ADVENTURES 139
STARFOX ASSAULT 229
SUPER MARIO SUNSHINE 139
TONY HAWK UNDERGROUND 2 239
UEFA Champions League 2005 189
ZELDA Wind Waker 139

Promocyjne ceny:

007 EVERYTHING OR NOTHING 79
FIFA 2005 79,90
F-ZERO 139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE 79
MEDAL OF HONOR Rising Sun 79
NFS: Underground 79
SIMS: Bustin' Out 79

GAMEBOY ADVANCE

pełna oferta ..... tel./www

NINTENDO Dual Screen

ADVANCE WARS Dual Strike 179
ANOTHER CODE 169
BLACK BASS FISHING 129
BOMBERMAN DS 109
CASTLEVANIA: Down of Sorrow 179
FIFA 06 139
FIFA STREET 2 159
FIFA WORLD CUP 2006 99
HARRY POTTER i Czar Ognia 139
LOST IN BLUE 179
MADAGASKAR 149
MARIO & LUIGI 179
MARIO KART 179
MARVEL NEMESIS 139
METEOS 179
MR DRILLER 179
NEED FOR SPEED Most Wanted 139
NEED FOR SPEED Underground 2 129
NINTENDOGS 159
PHOENIX WRIGHT 179
POKEMON DASH 179
POKEMON LINK 179
POLARIUM 139
PROJECT RUB 179
RAYMAN 109
RESIDENT EVIL Deadly Silence 169
RIGDE RACER 159
SIMS 2 139
SUPER MARIO 64 159
TETRIS DS 179
TRAUMA CENTRER 189
TRUE SWING GOLF 69
WARIO WARE TOUCHED 179

Akcesoria:

Konsola Nintendo Dual Screen 449
Pudełka na gry 35
Torebka-saszetka na konsole 55
Walizka aluminiowa 69
WiFi Max 149
Zasilacz 29
inne ..... tel./www

XBOX 360

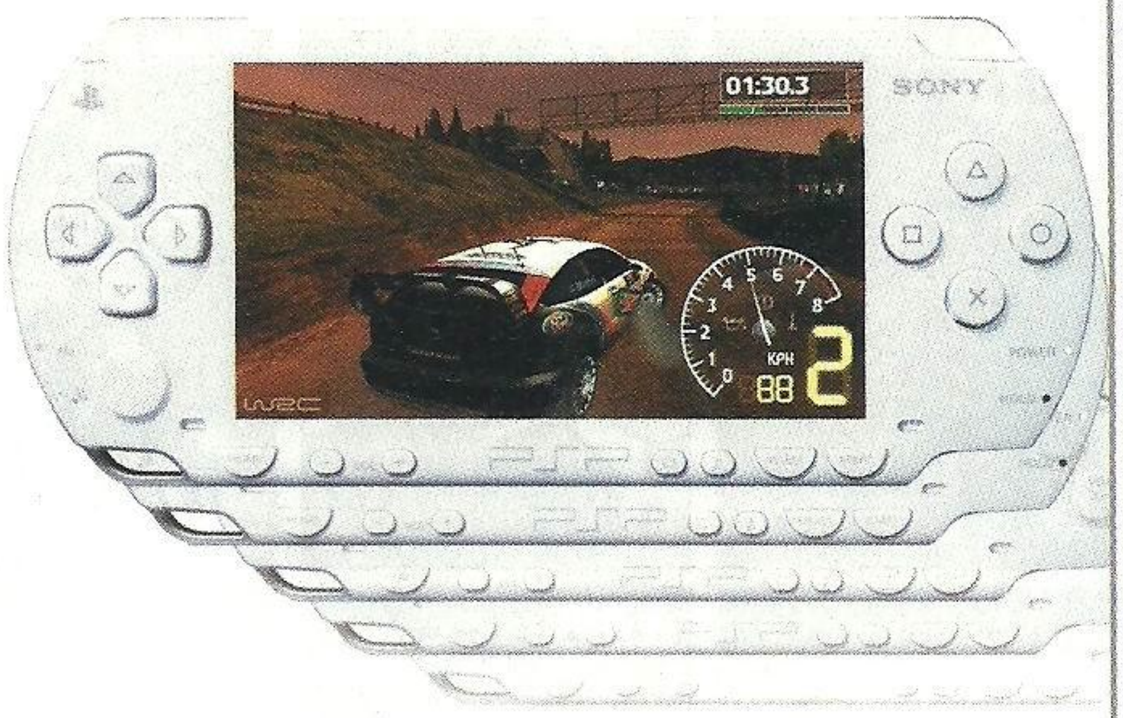
BURNOUT REVENGE 259
CALL OF DUTY 2 279
DEAD OR ALIVE 4 279
FIFA WORLD CUP 2006 219
FIGHT NIGHT ROUND 3 259
FINAL FANTASY XI 199
HITMAN Boold Money 229
KAMEO 289
NBA 2K6 229
NEED FOR SPEED Most Wanted 259
PERFECT DARK ZERO 289
PROJECT GOTHAM RACING 3 269
QUAKE 4 (pełna angielska wersja) 259
TOP SPIN 2 229

Akcesoria:

Xbox 360 Premium Pack 1890
Xbox 360 Core Pack 1399
Xbox 360 Live Gold Card - 3 miesiace 99
Xbox 360 Live Gold Card - 12 miesiecy 269
Joypad Madcatz 99
Joypad Xbox 360 Microsoft radiowy 199
Joypad Xbox 360 Microsoft 169
Kabel AV-S Video Logic 3 69
Kabel Component AV Logic 69
Kabel RGB Scart + światłowód Logic 3 79
Kabel VGA MadCatz 79
Karta pamieci 64MB Microsoft 169
Pilot DVD Microsoft 149

więcej ..... tel./www

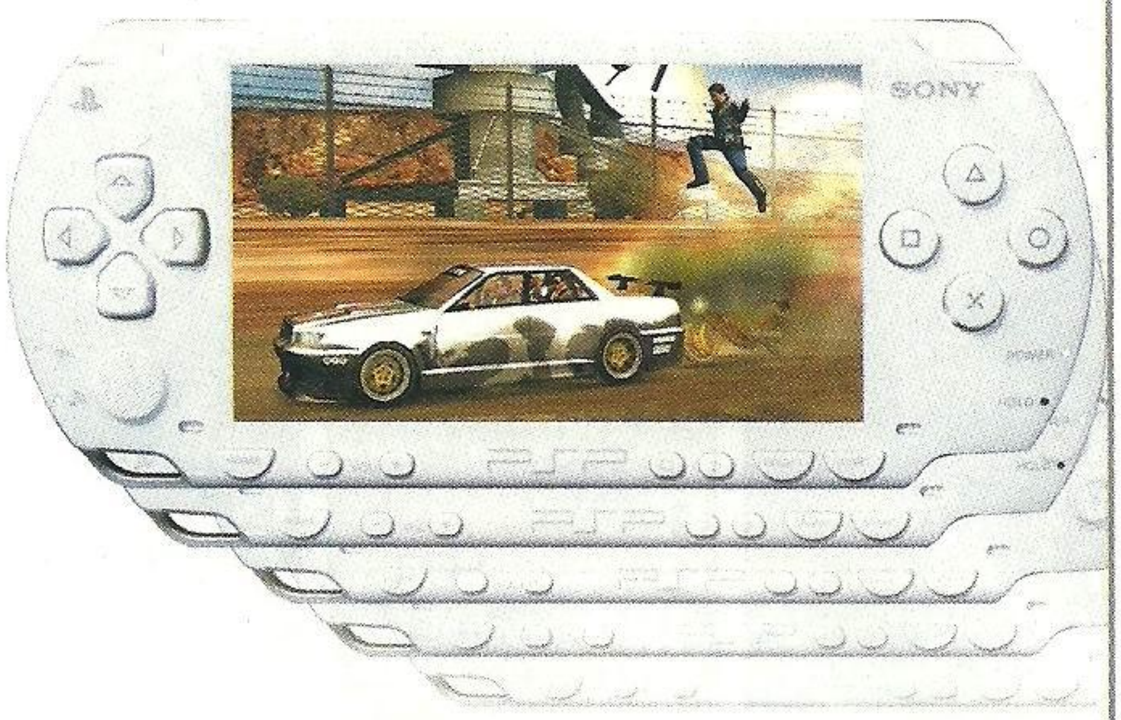
ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO

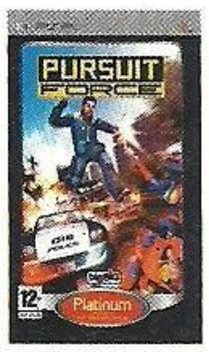


WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Pierwszy oficjalny, licencjonowany rajd World Rally Championship na przenośnej konsoli. Ekscytujące scenerie, najtrudniejsze tereny jakie świat ma do zaoferowania i autentyczna walka na trasie. Poczuj prędkość, moc silników i smak błota! 16 oficjalnych tras, dodatkowe 19 do zdobycia, 30 samochodów i 17 kierowców!

3+





PURSUIT FORCE

Na graczy czekają przepełnione adrenaliną, super szybkie pościgi przez blisko 400 kilometrowe ulice, autostrady i bezdroża! Otrzymamy ponad 30 policyjnych spraw do rozwiązania w 5 różnych, niebezpiecznych okolicach. Aby zrealizować swój cel musisz wykorzystać niezwykłą umiejętność skakania pomiędzy pojazdami, jadącymi z zawrotną prędkością ponad 200 km na godzinę!

12+

yourpsp.com

wipEout pure

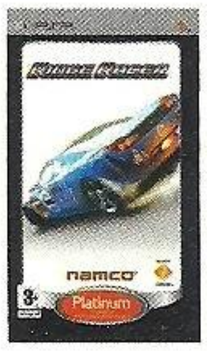
www.wipeoutpure.com

WIPEOUT PURE

Klasyczna seria WipEout Pure to futurystyczne, najszybsze na PSP™(PlayStation®Portable) wyścigi ponad powierzchnią ziemi z elementami strzelania. Industrialna grafika miesza się tutaj ze stworzoną specjalnie na potrzeby gry, klubową muzyką. Dodatkowo WipEout Pure oferuje możliwość zrzucania z Internetu dodatków do gry (nowe trasy, pojazdy).

WipEout Pure © Sony Computer Entertainment Europe. WipEout and WipEout Pure are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

3+

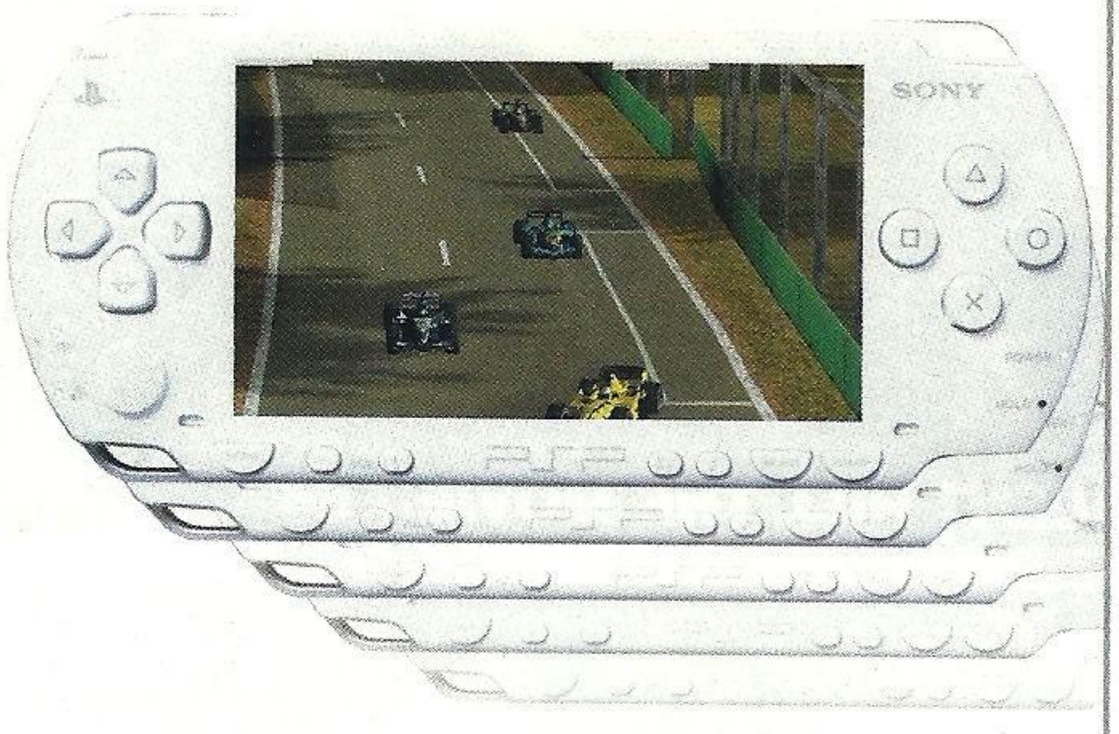


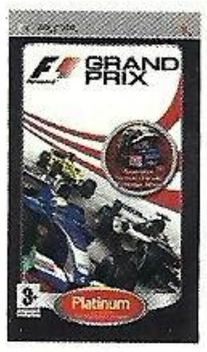
RIDGE RACER

Jedna z najlepszych gier startowych, dla której bez wątpienia warto kupić PSP™(PlayStation®Portable). Klasyczny tytuł prezentuje 58 ulepszonych, dopracowanych i super szybkich samochodów. Autorzy dodali również nowy sposób wykonywania poślizgów, dzięki któremu napełniamy wskaźnik turbo. Fenomenalna oprawa graficzna, super płynna animacja oraz bogata ścieżka dźwiękowa w klimatach elektronicznych.

RIDGE RACER™ & © 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

namco 3+

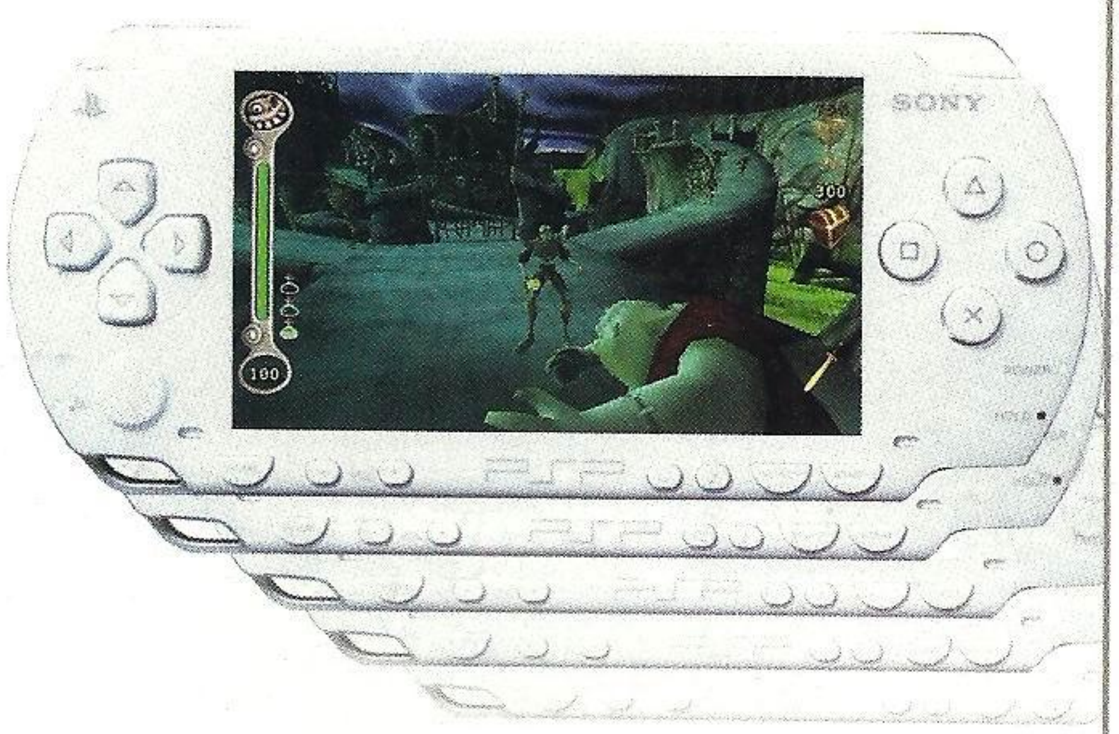


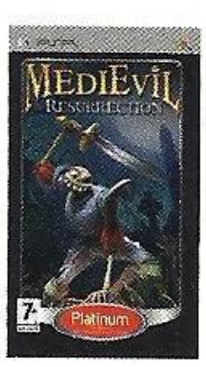


F1 GRAND PRIX

Jako pierwszy produkt z licencją Formula One na PSP™(PlayStation®Portable), F1 Grand Prix zawiera wszystkie autentyczne trasy (18), samochody (20) oraz kierowców (10 drużyn). Wszystko to na podstawie licencji Międzynarodowej Federacji Sportów Samochodowych (FIA).

3+



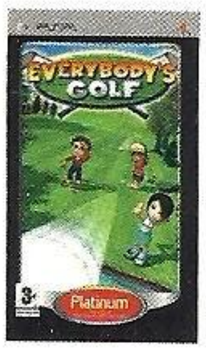


MEDIEVIL RESURRECTION

Sto lat minęło odkąd zły Czarnoksiężnik Zarok poniósł klęskę w bitwie o Gallowmere. Pokonał go, śmiertelnie raniony w walce, Sir Daniel Fortesque. Tak naprawdę Sir Dan był tchórzem i padł od pierwszej, przypadkowej strzały... Niesamowita przygodówka akcji gdzie dziwność i wspaniałość mieszają się z czarym humorem!

7+

www.playstation.pl



EVERYBODY'S GOLF

Everybody's Golf ma wszystko czego potrzebuje nawet najbardziej wymagający miłośnik tego sportu. Sześć nowych pól, ulubione postaci z serii - do zdobycia 10 dodatkowych zawodników, o różnych umiejętnościach i akcesoriach. Trochę szalony golf z fantastyczną oprawą graficzną.

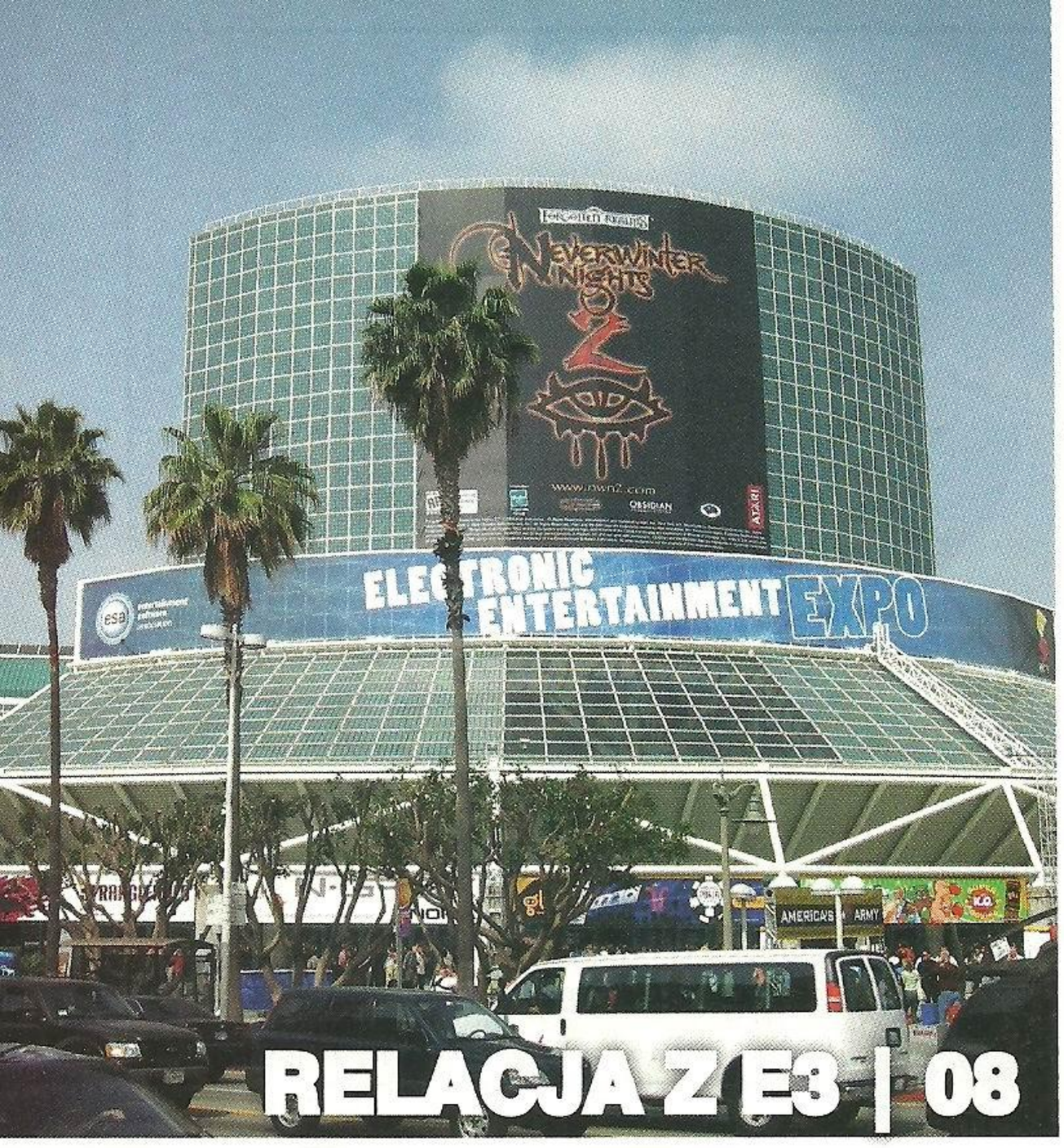
3+

PLATYNOWA SERIA

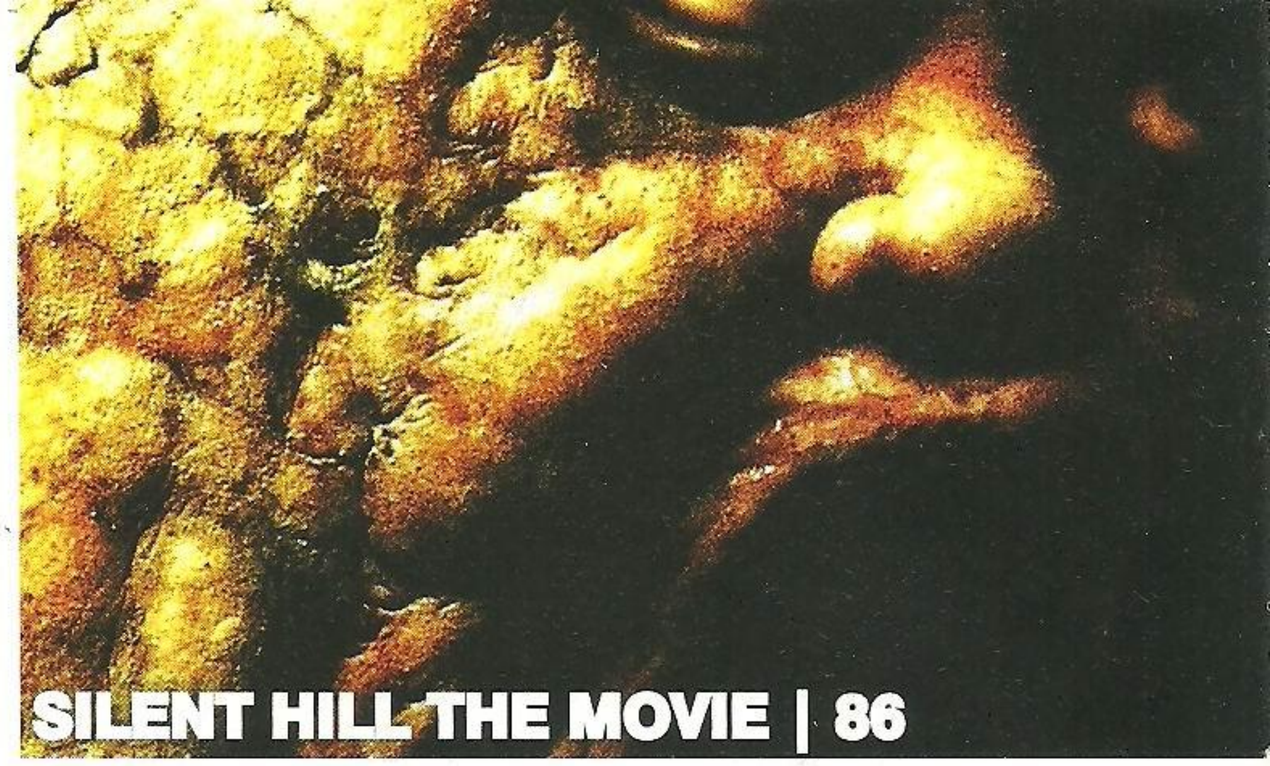
99 zł*

Już od 7 czerwca 2006!

*sugerowana cena detaliczna

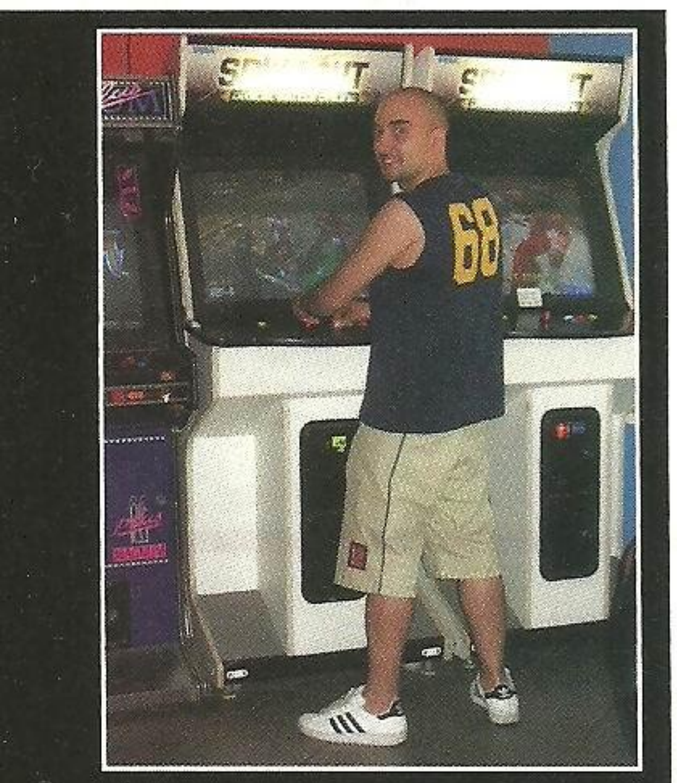


RELACJA Z E3 | 08



SILENT HILL THE MOVIE | 86

PES PARTY WINNING ELEVEN 10 | 88

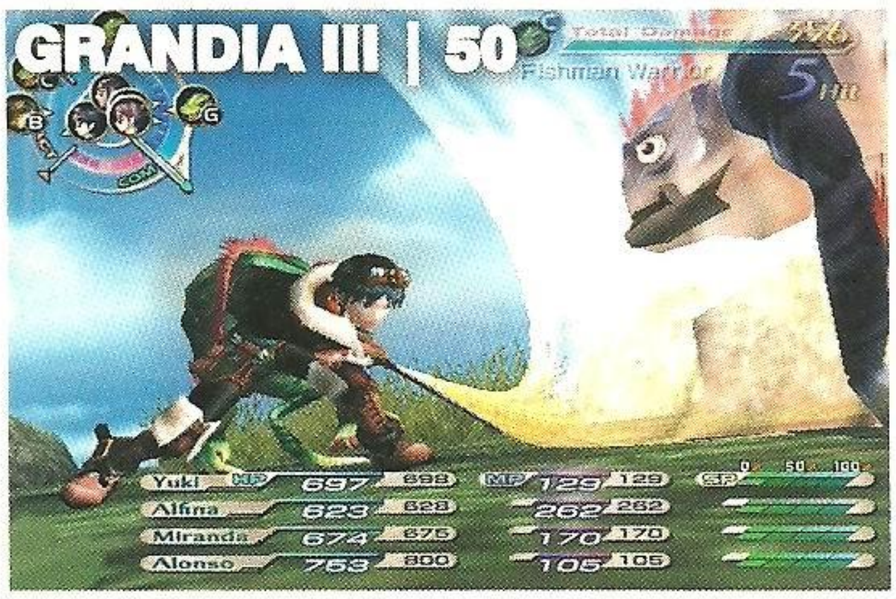


Witajcie!
Od kilku lat nie było ważniejszej imprezy w naszej branży, niż tegoroczne Electronic Entertainment Expo. Trzy grywalne konsole nowej generacji, które wyznaczą trendy na najbliższych kilka lat. Przed E3 nastąpiła niemal całkowita blokada informacji i brak newsów, a w okolicach terminu wystawy wydawcy skąpią nowych gier... Ale nie ma się co dziwić, bo tegoroczna edycja była po prostu przepotężna i zwróciła uwagę całego świata. Na pierwszą część relacji poświęciliśmy aż trzydzieści osiem stron magazynu, a piszemy głównie o next-genach. Przyjemnie drukować tak piękne screeny, znakomcie, że pojawiło się tyle nowych informacji o nadchodzących grach. Zobaczcie, co będzie działo się przez najbliższy rok i... zacznijcie oszczędzać pieniądze na kolejną konsolę, bo o ile PS2 jeszcze spokojnie pociągnie do końca 2006, a może nawet połowy 2007 roku, to Xbox i GameCube już zdaje się zmarły. **Gulash** ■

PS: Przykro nam, ale po ponad trzech latach utrzymywania ceny magazynu na stałym poziomie jesteśmy zmuszeni podnieść ją o złotówkę. Obiecujemy w zamian, jak zawsze zresztą, w pocie czoła wyciskać to, co najlepsze ze świata gier video i elektronicznej rozrywki!

PS2: Wakacyjny numer Neo+ ukaże się trochę później niż zwykle, bo 10 lipca.
Do przeczytania!

Buzkaczki: Asik, Oleś i Eryś – co nas nie pokona, czyni nas silniejszymi :) Love 4ever!



GRANDIA III | 50

THE DA VINCI CODE | 74

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2006 24
Trzy dni spędzone w Los Angeles z nowymi konsolami zaowocowały gigantycznym raportem, choć to i tak dopiero pierwsza część tego, co chcemy Wam zaprezentować. Raport został podzielony na cztery części – po jednej dla każdej z konsol nowej generacji i jedna wspólna dla maszynek powoli odchodzących do lamusa.

PLAYSTATION 3 10
Po raz pierwszy dziennikarz z Polski uczestniczył w konferencji prasowej Sony poprzedzającej E3. Czy trzeba dodawać, że tym rodzynkiem był właśnie Banan? A do tego dziesięć stron informacji o grach!

XBOX 360.....26
Microsoft zbroi się w oczekiwaniu na niuchronne starcie. Raport z konferencji i dziesięć stron o nowych grach!

Wii 38
Nowa nazwa Revolution jest... dziwna. Konferencja i info o pierwszych grach na rewolucyjną maszynę Nintendo.

PS2 / Xbox / GameCube 46
"Tylko" pięć stron o grach na obecną generację, ale za miesiąc nadrobimy to w drugiej części raportu.

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

2006 FIFA World Cup..... 60
Atelier Iris: Azoth of Destiny 59
Brain Training:
How Old Is Your Brain?..... 56
Championship Manager 2006..... 58
Grandia III 64
Hummer: Badlands 66
Metroid Prime: Hunters 57
Metal Saga..... 79
MS Saga..... 78
New. Super Mario Bros..... 67
Far Cry Instincts Predator 62
Odama..... 68
Rogue Trooper 72
Samurai Champloo: Sidetracked. 61
Shadow Hearts 3:
From The New World..... 71
Shin Megami Tensei:
Digital Devil Saga 2 73
Singstar Rocks 58
Syphon Filter: Dark Mirror..... 77
Talkman..... 66
The Da Vinci Code 74
The Longest Journey: Dreamfall. 70
The Outfit 62
Top Spin 2 63
Winback 2: Project Poseidon..... 69
X-Men: The Official Game 76

STAŁE
Stałe działy w magazynie

Neon.....80
Felietony, kąciki i materiały okołogrowe jak zwykle zebrane w jednym miejscu.

Hardcore.....84
W tym miesiącu – oszuści.

Fight Club.....85
Nowy Gulity Gear i inne takie bitki.

Silentarium 86
Z ochotą wgryzamy się w ekranizację Cichego Wzgórza.

PES Party.....88
Winning Eleven 10 rozebrane do rosołu, a także krótki wywiad z Seabassem i mała historia Pro Evo.

Dogrywka 91
The Elder Scrolls IV: Oblivion.

Retro 92
Przenośne konsole nie ustępują – wspominamy porażkę zwaną Neo-Geo Pocket Color.

Archiwalia.....94
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów.

FAQ 96
Listy, SMSy i niecierpiące zwłoki pytania od czytelników w imadle Banana.

PlayStation®2

Poczuj Jazdę

Polyphony Digital Inc, twórcy przebojowej serii Gran Turismo®, przedstawiają najbardziej realistyczny symulator wyścigów motocyklowych w historii.

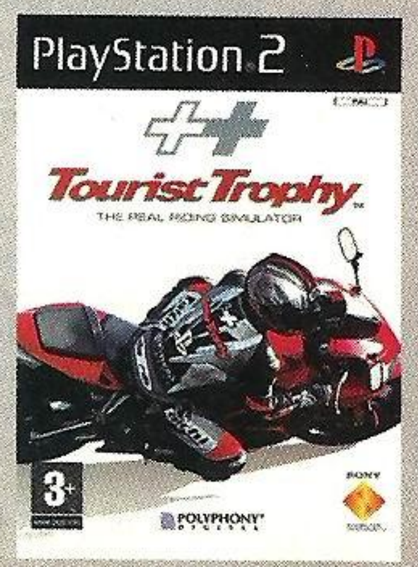
Wyjątkowy system sterowania w Tourist Trophy, pozwoli Ci kierować każdym motocyklem, ruszając i balansując ciałem kierowcy, oferując prawdziwe poczucie jedności między człowiekiem a maszyną.

Prawdziwe motocykle. Prawdziwa prędkość. Prawdziwa kontrola. Prawdziwy symulator jazdy.

POLYPHONY™ DIGITAL

www.playstation.pl

3+ www.pegi.info



"PlayStation" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Tourist Trophy™ - The Real Riding Simulator ©2006 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc. Tourist Trophy is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All manufacturers, motorbikes, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organisations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. All rights reserved.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2006

Megaraport z wystawy – część pierwsza

PAMIĘTAM JAK W ZESZŁYM ROKU PRZEKRACZAJĄC ATLANTYK ROZMYŚLAŁEM O TYM, JAK BARDZO POGRAM NA XBOKSIE 360 I JAK BARDZO SOBIE POGRAM NA REVOLUTION.

Nie muszę dodawać, jak kilka ściemnionych trailerów z PS3, zero obecności Revolution i kilka gier na Xboxa 360 później zrozumiałem, że to nie było to E3. To wielkie, zwiastujące nadejście nowej ery konsol E3.
Tamto było dopiero w tym roku.

Kiedy Cubituss, mój dzielny towarzysz podróży, wyrzucił mnie 8 maja o 13.30 pod Sony Studios i stanąłem w kolejce prowadzącej do hangaru 15 (który, wyjątkowo, zamiast stanowić scenografię dla nowego Spider-Mana, czy innego wysokobudżetowego filmu, miał zmieścić zebranych ludzi, aby świadkowali temu, co Sony chce ogłosić światu), wciąż nie byłem pewny, co zobaczę. Miałem irracjonalne wątpliwości, że być może znowu obejrzę tylko dumne wystąpienie Kaza Hirai czy Kena Kutaragiego, że znowu posłucham o imponujących liczbach i oszałamiającym sukcesie PSP. Przy okazji wykułem swoją małą przenośna teorię, że jeśli po konferencji nie zostanie pokazane coś grywalnego na PlayStation 3, to konsola nie będzie miała swojej premiery w tym roku.

Na szczęście prawie dwie godziny później, kiedy po raz pierwszy trzymałem już w rękach pada do PS3 i grałem w Warhawka, wszelkie obawy rozwiały się. I chociaż z gier wielkich, ale nie z gatunku „nigdyczegośtakiegoniewidziałem", wrażenie zrobił na mnie tylko Heavenly Sword, a reszta tytułów wyglądała po prostu fajnie, to jednak już wiem, że 2006 będzie rokiem, kiedy rozpocznie się nowa generacja walki o miejsce pod telewizorem.

Tegoroczne E3 sprawiało wrażenie zrobionego z mniejszym rozmachem, niż poprzednie. Pierwszy raz nie zauważyłem też, żeby obecna edycja nie przewyższyła poprzedniej pod jakimś względem. Było spokojniej, jakby nieco mniej ludzi, mniejszy harmider, mniej skąpo odzianych dziewczyn udających zainteresowanie graczami. Dziwne, jak na pierwszy od niepamiętnych czasów moment, kiedy po raz pierwszy na własne oczy można zobaczyć i ograć aż dwie platformy nowej generacji.

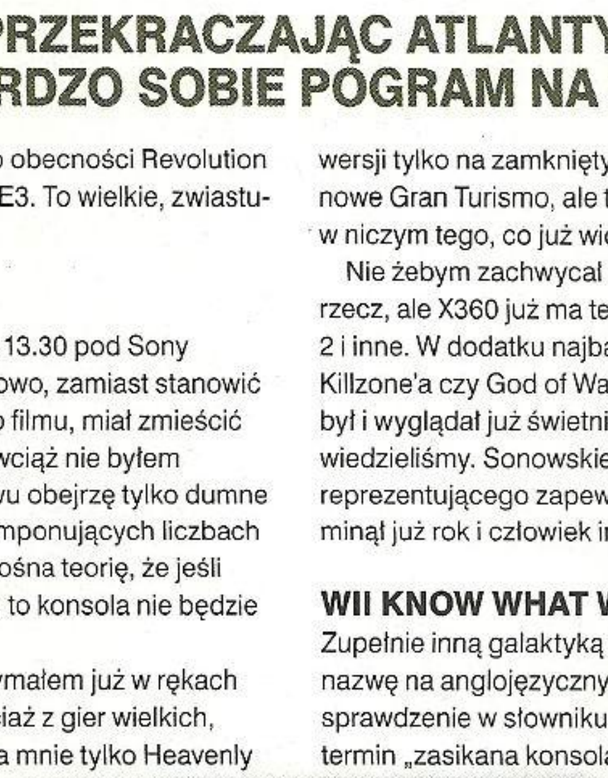
MICROK

Wygląda na to, że Microsoft dobrze wykorzystał swój czas – z pierwszą falą tytułów na PlayStation 3 zderzyła się druga fala tytułów na Xboxa 360. I pod względem zaawansowania stopnia produkcji oraz liczby tytułów Microsoft wyszedł na tym lepiej. Poza obłędnie wyglądającym, ale pozbawionym wyrobionej marki (i to zarówno gry, jak i developera, który wcześniej zrobił Kung Fu Chaos na Xboxa) Heavenly Swordem oraz świetnym, ale pokazywanym w grywalnej wersji tylko na zamkniętym stoisku Assassin's Creedem, na PS3 było też oczywiście obecne nowe Gran Turismo, ale to przecież ostatnia część z PS2 w HD. W dodatku nie przewyższająca w niczym tego, co już widzieliśmy na Xboksie 360. Oprócz rozdzielczości.

Nie żebym zachwycał się wyścigami, ale odnoszę wrażenie, że Ridge Racer na PS3 to fajna rzecz, ale X360 już ma te swoje PGR'y, NFS'y i Burnouty, a zaraz niezgorsze Sega Rally, Forza 2 i inne. W dodatku najbardziej znanych i silnych gier first party od Sony – nowych Ratchetów, Killzone'a czy God of Wara na PS3 nie było. A zapowiadany na killera Xboxowy Gears of War był i wyglądał już świetnie, zaś zwiastun Halo 3 zadebiutował potwierdzając to, co i tak już wiedzieliśmy. Sonowskie Eight Days, korzystające z wypróbowanej taktyki demonstracji filmiku reprezentującego zapewne to, jak developerzy chcieliby, żeby wyglądała gra, było fajne, ale minął już rok i człowiek inaczej podchodzi do takich rewelacji.

WII KNOW WHAT WII ARE DOING

Zupełnie inną galaktyką było to, co zademonstrowało Nintendo. Wii, pomijam już przekijową nazwę na anglojęzycznym rynku (ciekawości detektywistycznej każdego czytelnika zostawiam sprawdzenie w słowniku, co oznacza wymawiane identycznie wee i otwieram dyskusję, czy termin „zasikana konsola" nabierze nowego znaczenia), nie ma ochoty sprawdzać jak szeroka jest autostrada, na której spychać będą się PS3 i X360 i zamiast tego skierowała się na zjazd na Dziwnowo. Ich najnowsze gry, pokazywane na stoisku, do którego stało się trzy godziny (wariant z bezradnym uśmiechem i bez ściemy), lub trzy minuty (wariant z bezradnym uśmiechem i ściemą) było jedynym miejscem, gdzie można było zakosztować rozkoszy machania rękami przed ekranem jak, nie przymierzając, idiota. Żeby jednak nie było za łatwo, nawet wbicie się na stoisko, czy raczej, jak powinienem ująć – do małej świątyni przyszłości elektronicznej rozrywki, nie gwarantowało zagrania w cokolwiek przez najbliższe dwie godziny. Przy każdym stoisku stał pan skrupulatnie zapisując imiona osób na listę, a następnie stosując mnożnik (razy piętnaście minut) mówił coś w rodzaju: przyjdź za trzysta minut. Dzięki temu Nintendo znowu było de facto kultowo zamknięte dla niemal każdego, kto postanowił przybyć na E3 z zamiarem ujrzenia w akcji czegokolwiek poza tytułami Nintendo. Jedyne inne projekty, na których zamknięte pokazy ustawiały się kolejki, to Stranglehold, Gears of War, kompilacja gier Square/Enix i Haze. O grach celowo nie piszę, bo prezentacja ciekawych pomysłów na wykorzystanie peryferiów jest moim zdaniem odwróceniem trendu dominującego w świecie gier video i nieco marginalizuje potencjalne grono odbiorców tego urządzenia. Kiedyś szukano sposobu jak uroz-



SOBIE POGRAM NA PS3, JAK BARDZO SOBIE

maicić doznania z gier przy pomocy urządzeń. Teraz zaś jest urządzenie, które ma być w ciekawy sposób wykorzystywane przez gry. I stąd mamy tak świetne gry, jak Wario, w którym podstawową zabawą jest wykombinowanie jak trzymać kontroler i co z nim robić. Super pomysł, naprawdę. Ale nie do grania, tylko do rehabilitacji zwichniętych nadgarstków.

Gry na Wii na razie za często przypominają jedynie dodatki do tego superanckiego gadżetu, który trzymamy w rękach. To fajne, ale raczej dla młodszych odbiorców. Brak obecności gier w tradycyjnych gatunkach trochę mi przeszkadza, ale może dzięki temu Wii, ze swoim wyraźnie iPodowym lookiem, stanie się ciekawą alternatywą dla platform Sony i Nintendo. Szkoda tylko, że, jak pokazała nam przeszłość, konsola będzie skazana albo na wysyp ciekawostkowych mini gierek, albo naprawdę przełomowych tytułów ze stajni first party, co oznacza ukazywanie się ich w liczbie jakichś dwóch rocznie. W porywach do trzech. Poza cienką zasłoną z Tony'ego Hawka, Zeldy, Mario i Wario jest to dla mnie aż nadto widoczne.

Ponadto, o czym mogliśmy przekonać się na konferencji Sony przed E3, Nintendo całkiem słusznie trzymało w ukryciu sekret swojego kontrolera. Sony udało się skopiować ich pomysł relatywnie szybko (choć zasłania się jakimś patentem z czasów PS one'a wygrzebanym z jakiegoś zapomnianego skoroszytu znalezionego za szafą Kena, wiecie, taki „Patent znaleziony w Shinigawie") i to pokazuje, że i Microsoft spokojnie mógłby wypuścić żyropada w ciągu kilku miesięcy. O ile uznają, że wyginanie rak przez ekranem to przyszłość rozrywki video. Zarówno kontroler Nintendo, jak i ten Sony wymagają przyzwyczajenia i zrzucenia kilku nawyków, jeżeli chodzi o granie.

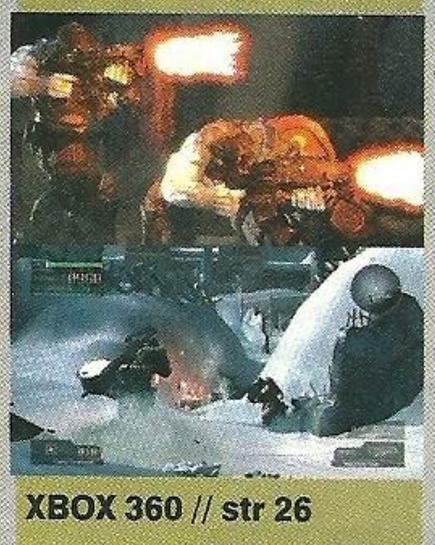
LAS INGLEWOOD

A jak skończyły się już te wszystkie konferencje, samo E3 i towarzyszące mu imprezy – jak zwykle fachowo położona i zorganizowana przez Sony, tym razem przy dźwiękach zawodzącego Incubusa; kulturalna i dyskretna Electronic Arts, gdzie człowiek nad sałatką zamieniał słowa z tak znamienitymi osobistościami jak Eli Roth („kto to taki, kto to taki?" – reżyser Hostelu; nie martwcie się, nikt inny poza mną nie wiedział) oraz całkowicie porażkowa, wypełniona namolnymi sprzedawczyniami złożonych komputerowych technologii, impra eFocus (jak głosiła reklama, ponoć było na niej aż osiem osobistości świata gier – według mojej kalkulacji spadło do sześciu, jak z Cubitussem wyszliśmy po kwadransie), można było zająć się ważnymi sprawami. W kolejności: postrzelaniem z magnuma, beretty i shotguna, wyjazdem do Vegas, wygraniem stu dołków w jednorękim bandycie, zakosztowaniem widoków z klubu na 64-piętrze hotelu Mandalay Bay i obowiązkowemu, pospiesznemu przebieraniu się przed podróżą do Polski, z braku czasu, w lotniskowej toalecie. Moim zdaniem nie mają tam kamer, bo inaczej by mnie zwinęli.

Ach tak. Zapraszam do megarelacji z E3! ■■

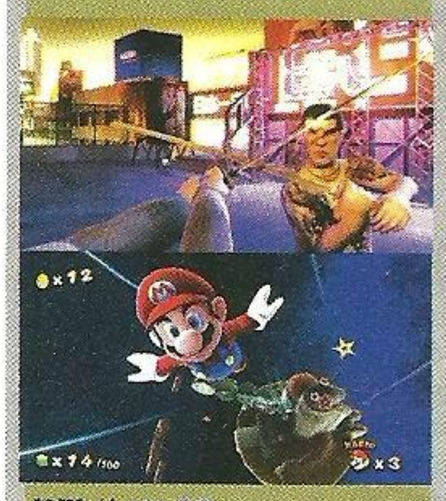
Banan

MENU



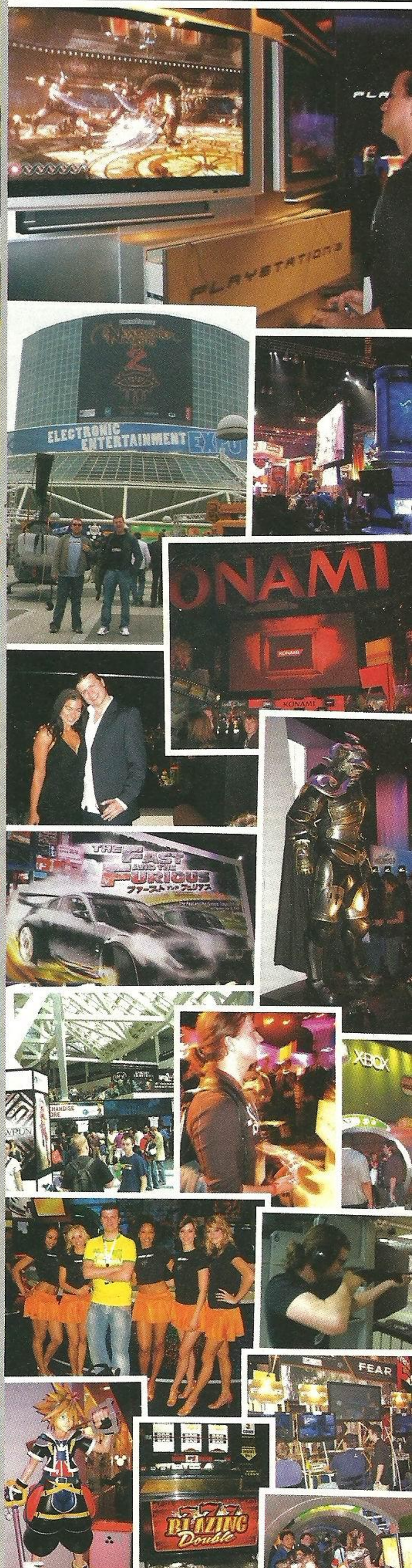
PLAYSTATION 3 // str 10

XBOX 360 // str 26



Wii // str 38

PS2/Xbox/GCN // str 46



SONY: PlayStation 3 za

Na konferencji mieliśmy też okazję zobaczyć, jak w przyszłości może wyglądać w przyszłości współpraca PlayStation 3 z PSP. Handheld w roli lusterka wstecznego w Formule 1 wyglądał naprawdę fajnie, ale już kwestia sensowności takiego wykorzystania PSP budzi pewne zastrzeżenia. Jeśli Sony chce przekonać nas, że łączenie dwóch konsol jest fajne, to musi wreszcie zacząć robić gry, w których taka hybryda będzie naprawdę potrzebna. Nie niezbędna, tylko potrzebna. Podłączony do PS3 handheld powinien odblokowywać nowe bonusy, niedostępne wcześniej przejścia i zapewniać owocną współpracę. W tej chwili wiemy, że podłączona pod PS3 kieszonsolka zacznie się samoczynnie ładować. I to jest fajne.

„Online jest równie ważny dla PlayStation 3, jak klimatyzacja dla samochodu" – powiedział Kaz Hirai. Firma przygotowuje obecnie gigantyczną strukturę sieciowych usług, które umożliwią graczom zakładanie własnych kont, wpisywanie swych wyników w rankingi online, komunikację (pisemną, głosową, video), zakupy przez sieć oraz e-Distribution, czyli ściąganie z serwerów Sony demek i gier. Podstawowe usługi, a więc wszystko, co nie wiąże się z zakupami, będą za darmo i w przeciwieństwie do Xbox Live, nie trzeba będzie płacić za nie abonamentu. Zakupów natomiast dokonywać będziemy bezpośrednio z poziomu gier, korzystając z opcji Shop. Phil Harrison zademonstrował, jak działa ściąganie nowych piosenek do SingStara. Wystarczy wybrać opcję SingStore i z jej pomocą dokonać odpowiednich downloadów, za które zapłacimy normalną, a nie wirtualną kasiutą.

W ZESZŁYM ROKU TYTUŁ NAJLEPSZEJ KONFERENCJI POPRZEDZAJĄCEJ E3 POWĘDROWAŁ DO SONY. POD POSTACIĄ PLAYSTATION 3, CUDOWNE DEMA TECHNICZNE, NIEPRAWDOPODOBNE TRAILERY

Wówczas nikomu nie przyszło do głowy, że jeszcze rok przyjdzie nam czekać na prawdziwe konkrety odnośnie PS3 i dopiero na konferencji poprzedzającej obecne E3 wszystko stanie się (przynajmniej w większości) jasne.

DROGO JAK CHOLERA...

Najważniejszymi informacjami tegorocznego spotkania były oczywiście: data premiery nowej konsoli (Japonia: 11 listopada 2006, reszta świata: 17 listopada 2006) oraz fakt, że Sony wprowadzi do sprzedaży dwa zróżnicowane cenowo modele konsol (499$ za PS3 z dyskiem twardym o pojemności 20GB oraz 599$ za PS3 z 60GB HDD). Czyli, podobnie jak Microsoft, Sony przygotuje dwie wersje konsol, które sprzedawać będzie w dwóch różnych zestawach. Wraz z droższym PS3 otrzymacie dodatkowo wbudowany czytnik Memory Sticków, kart SD i Compact Flash, a także Wi-Fi oraz jedno (i tylko jedno!) wyjście HDMI (High-Definition Multimedia Interface) najwyższej jakości sygnału w wysokiej rozdzielczości. Jeszcze niedawno Sony zapewniało, że w PS3 znajdą się przynajmniej dwa takie wyjścia... Natomiast specyfikacja techniczna tańszego PS3 jest znacznie bardziej okrojona. Mniejszy o 40GB dysk to jedno, ale usunięcie z konsoli wyjścia HDMI, karty sieciowej oraz czytnika kart pamięci to spory ubytek. Z wywiadu, którego Phil Harrison udzielił już po konferencji, wynika jednak, że podzespoły konsoli można będzie w przyszłości spokojnie dokupować i upgrade'ować. „Twardy dysk możecie poszerzyć do dowolnych rozmiarów, w końcu PS3 to komputer." – powiedział Phil. Zastanówmy się jednak, czy wydatek 500-600 dolarów/Euro za PlayStation 3 to rzeczywiście drogo. Cóż, zależy jak na to spojrzeć. Spodziewaliśmy się przecież, że PS3 będzie najdroższym next-genem na rynku i tak właśnie jest. Pół tysiąca „ojro" to sporo jak za konsolę do gier, ale w dalszym ciągu tanio, jak na domowy odtwarzacz Blu-ray, których pierwsze ceny będą oscylowały w granicach tysiąca dolarów. No i nie do pominięcia jest to, że PS3 będzie w pełni wykorzystywać możliwości twardego dysku w grach – szybsze loadingi, możliwość błyskawicznego przerzucania dużych ilości danych z twardziela do pamięci konsoli, programiści nie będą musieli się głowić nad opracowywaniem sztuczek umożliwiających streamowanie części poziomów w locie z płyty itd. To naprawdę dobra informacja.

Wysoką cenę PlayStation 3 skomentował także Ken Kutaragi. „Uważam, że nowa konsola jest zbyt tania, jak na możliwości, które proponuje. To jak porównywanie ceny obiadu w małej budzie i ekskluzywnej restauracji. Jeśli domagacie się głębszych i bogatszych doświadczeń, koszt konsoli nie będzie dla Was problemem." Pytanie, co Ken nazywa obiadem w ekskluzywnej restauracji? Na pewno nie prezentację nowego Gran Turismo HD, która nie tylko była długa, nudna i kompletnie niepotrzebna, ale nie demonstrowała nawet ułamka niesamowitych możliwości PS3. Domyślamy się jednak, że GT HD to tylko czysta prezentacja tego, że konsola naprawdę jest w stanie generować grafikę w rozdzielczości 1920x1080. „Ekskluzywną restauracją" na pewno nie był Genji 2, po którym nijak nie widać innowacyjności ani technologicznego skoku.

MOC POZNAMY ZA ROK?

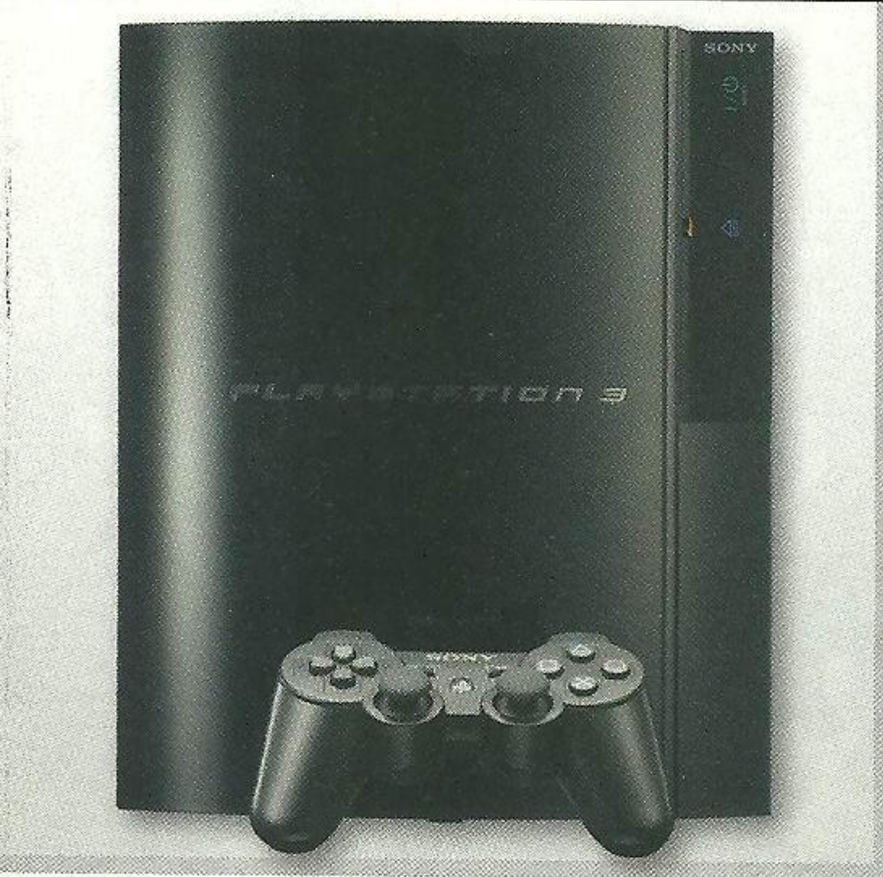
Siłą napędową konsoli od zawsze są jednak gry, dlatego większość z przywiezionych do Los Angeles pozycji na PS3 okazała się dość rozczarowująca. I nie chodzi już o to, że gry są słabe (bo nie są), ale o to, na jakim etapie produkcji je pokazano. Wymieńmy dla przykładu: Warhawk to tylko 20% kodu, MotorStorm – 50%, Gran Turismo HD – 20%, Heavenly Sword – 50%, Genji 2 – 60% i tak dalej. Mimo iż tytuły prezentowały się w akcji znacznie lepiej, niż zeszłoroczne demka obnażające „moc" Xboxa 360, wymienione tytuły czeka jeszcze długa droga, do momentu, w którym wyrwą nas z butów. Z drugiej strony wyraźnie widać, że biblioteka gier na PlayStation 3 będzie silna, nawet pomimo tego, że większość z tych tytułów to sequele znanych już wcześniej gier. Całe szczęście, że gry, które na konferencji budziły najwięcej emocji i nerwowych drgawek, to pozycje nowe i pewnym sensie oryginalne. Heavenly Sword zapowiada się na miażdżącą grę akcji. Resistance: Fall of Man być może będzie dla shooterów fpp tym, czym Ratchet & Clank był dla trójwymiarowych platformówek. Jednak najwięcej obiecujemy sobie po Assassin's Creed – jeśli gra będzie tak piękna, rozbudowana i interaktywna, jak gwarantuje Ubisoft, to Kredo Skrytobójcy zamiecie nami po ziemi!

Sprawa next-genowych gier może być z początku dla Sony bardzo nieprzyjemna. W dniu premiery ich nowej konsoli, a więc w listopadzie 2006, PlayStation 3 zmuszone będzie do walki z niedogodnością, która bardzo wyraźnie zarysowała się właśnie teraz – na E3 2006. Już w najbliższym czasie konkurencyjny Xbox 360 dorobi się pokaźnej ilości gier drugiej generacji. I wierzcie nam, że jest kolosalna różnica w tym, co teraz pokazuje X360, a do czego konsola ta zdolna była jeszcze pół roku temu. Na widok takich gier, jak Gears of War, Lost Planet, czy Mass Effect z wrażenia drętwieją kończyny. Niewątpliwie PlayStation 3 będzie mocne – najmocniejsze na rynku – problem w tym, że kiedy widzi się w 20% ukończone Gran Turismo HD (które wygląda jak GT4 w HDTV), a zaraz obok – masakrycznie piękne Gears of War na X360, to trochę ciężko w tą miażdżącą moc PS3 uwierzyć. Sony potrzebuje przynajmniej roku od premiery konsoli, aby programiści zgłębili architekturę konsoli i dopiero wówczas poznamy potwora drzemiącego wewnątrz PS3. Niestety, do tego czasu różnica między grami na X360 i PS3 może nie być widoczna wcale lub (o dziwo) przemawiać na korzyść Microsoftu. Naprawdę! Tak czy inaczej, E3 2006 nie było najlepszym miejscem, aby udowadniać przewagę PS3 nad X360. Nie, jeśli widziało się przygotowane gry. Dla wielu z PS3 będzie jak z pewnym proszkiem do prania – skoro nie widać różnicy...

SONY WPROWADZI DO SPRZEDAŻY DWA MODELE KONSOLI. DO WYBORU – **PS3 Z DYSKIEM TWARDYM O POJEMNOŚCI 20GB ZA 499 EURO** ORAZ PS3 Z **60GB HDD ZA 599 EURO**

DUAL NIE-SZOK

Koniec z żartami na temat bananowego kontrolera do PlayStation 3. Nie wiemy, dlaczego rok temu Sony pokazało bumerang zamiast kolejnego Dual Shocka, ale na E3 2006 wszystko stało się jasne. Nowa manetka Sony przypomina z wyglądu stary, dobry kontroler do PS2, jednak Sony zaproponuje w nim dwie zasadnicze różnice. Po pierwsze, zgodnie z ostatnim krzykiem mody kontroler będzie bezprzewodowy – zapomnijcie o długich, gumowych przewodach oplatających Wasze kończyny podczas grania. W momencie, gdy akumulatorki wyczerpią się, wystarczy podłączyć pada do konsoli zwykłym kablem USB, a rozpocznie się proces ładowania baterii. Po drugie – R1 i R2 zmieniły się w swego rodzaju pseudospusty, nie działają one tak, jak w padzie do X360, ale niewątpliwie



599 Euro

OBIETNICA MOCARNEGO SPRZĘTU PO PROSTU SZOKOWAŁY.

mają większy skok niż w drugim Dualu i będą dobrze sprawdzać się we wszelkiej maści racerach. Po trzecie zaś, firma wyrzuca z trzeciego Dual Shocka wibrator (tak, tak – koniec ze wstrząsami), w zamian jednak zainstaluje sensory ruchu. A co za tym idzie, nie jest to już tak naprawdę Dual Shock. W grach na PlayStation 3 sterować będziemy nie tylko przyciskami i analogowymi gałkami joypada, ale także nim samym! I choć nie jest nawet w połowie tak zaawansowanym projektem, jak kontroler Nintendo Wii, Sony udało się pod tym względem wyprzedzić Microsoft. Dodatkowe sensory ruchu rozszerzą przecież nasze możliwości kontrolowania gier i być może wprowadzą rozgrywkę na nowy poziom. Mimo iż na pierwszy rzut oka pomysł wydaje się skopiowany od Nintendo, porównywanie pada PS3 do Wii-lota mija się z celem. Sony stawia po prostu na ulepszony, ale w dalszym ciągu tradycyjny system kontroli w grach, a nie totalną rewolucję, jaką stara się przeprowadzić Nintendo. Mimo wszystko ciężko oprzeć się wrażeniu, że sensory ruchu w nowym Dualu nie są dla Sony priorytetem – być może dlatego, że Warhawk to jedyna z przygotowanych na E3 2006 gier, które w jakiś sposób udowadniały, że czujniki są do czegoś przydatne. I będą fajne. Firmie udało się jednak zyskać dzięki nim coś ważnego, a mianowicie lekki powiew świeżości. Zobaczymy, co developerzy (zwłaszcza 3rd party) wycisną z możliwości nowego Duala.

Sony od zawsze przykładało szczególną uwagę do wyglądu konsol. Cokolwiek powiecie o wyglądzie nowego PlayStation, nie da się ukryć, że projektanci uderzyli w szeroko rozumianą estetykę i minimalizm. Konsola dostępna będzie w trzech kolorach – białym, czarnym i srebrnym, choć amerykańskie modele zadebiutują początkowo w czarnych i tylko czarnych barwach. Podobnie jak poprzednią konsolę, PlayStation 3 postawić można w pionie lub poziomie. Zapowiada się też na to, że PS3 będzie najcięższą konsolą na rynku. Do tej pory niepodzielnie rządził pierwszy Xbox (niecałe 4 kilo) oraz Xbox 360 (około 3,5 kilo). Maszynka od Sony ważyć będzie jedyne pięć kilogramów (!), choć rozmiarami nie wybije się ponad normę.

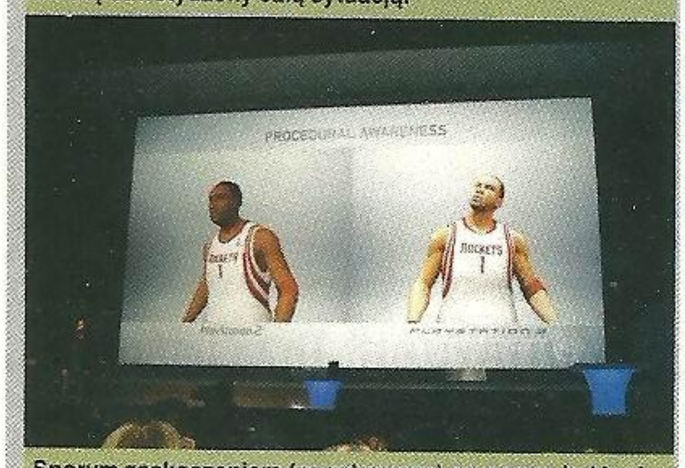
Na koniec sprawa napędu Blu-ray. Decyzja o montowaniu go wewnątrz każdego modelu PS3 to duży plus, bo w ten sposób odbiorcy zyskują najtańszy na rynku odtwarzacz, ale... nie wydaje się, aby obecność Blu-raya przyczyniła się do drastycznej ewolucji w grach video. Nośnik Sony ma maksymalną pojemność 54GB i znacznie szybszy niż DVD transfer danych (czyli krótsze loadingi!), ale z drugiej strony... jakoś nie chce nam się wierzyć, że producenci gier zaleją nas nagle tytułami, których nie pomieściłoby zwykłe DVD9.

Za wcześnie mówić, jak PlayStation 3 poradzi sobie na rynku, ale wydaje się, że Sony jest w dość komfortowej sytuacji – w końcu ma bazę ponad stu milionów użytkowników PS2 na całym świecie. I nie powinno mu zagrozić nawet to, że w cenie jednego PS3 pewnie będzie można kupić X360 oraz Wii – pierwszych kilkanaście milionów konsol rozejdzie się jak ciepłe bułeczki, a potem pójdzie już górki – pierwsze obniżki cen, systematycznie wypuszczane system sellery pokroju GT czy Finala... W końcu gdy mówisz konsola – myślisz PlayStation, czyż nie? ■■

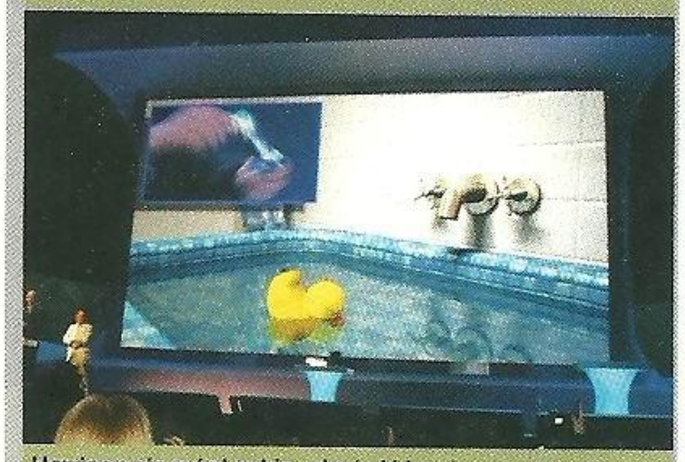
FAKTY I AKTY

Takie oto Peestrójeczki niebawem staną na półkach sklepów. Choć to, czy tańsza wersja opuści Kraj Kwitnącej Wiśni nie jest pewne – pamiętacie, jak było z PSP?

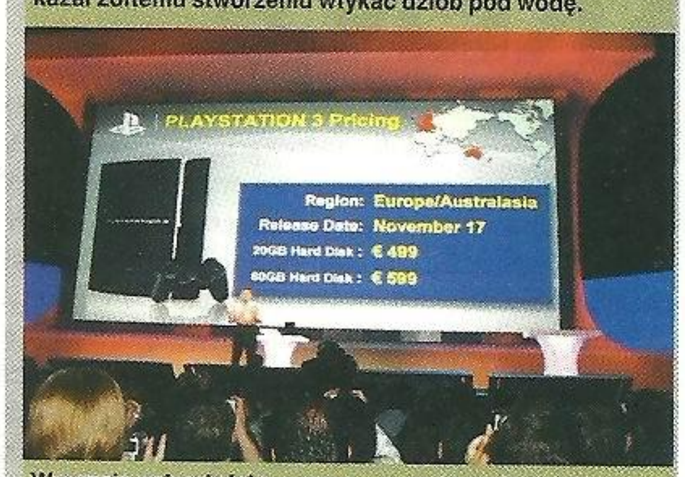
Phil Harrison i Ken Kutaragi demonstrują nowy kontroler PS3. Kutaragi, bez wątpienia najbardziej wpływowy człowiek w świecie elektronicznej rozrywki, wydawał się trochę zawstydzony całą sytuacją.



Sporym zaskoczeniem (negatywnym) na pewno był brak jakichkolwiek wzmianek zarówno o nowym Killzone, jak i Devil May Cry 4. Nie wspomniano też słowem o nadchodzącym GTA IV. Tymczasem gość specjalny z EA Sports prezentował ewolucję, jaka dokonała się przy projektowaniu modeli postaci.



Harrison nie mógł sobie odmówić i zademonstrował kolejne demo z kaczkami – tym razem wyginając joypad, kazał żółtemu stworzeniu wtykać dziób pod wodę.



Wreszcie najważniejsza rzecz – cena i termin premiery. Ouch...

N(e)O Comments

MIELU

Uwielbiam konsole Sony, bez żadnego wahania wskazuję PS2 jako sprzęt, przy którym spędzam najwięcej czasu, a na PlayStation 3 jeszcze do niedawna czekałem jak dzieciak na dobranie się do prezentów pod choinką.Jednakże sporo zmieniło się po tegorocznej konferencji. Przyznam, że oczekiwałem cudów na kiju, wierząc, że firma uderzy z czymś niesamowitym, a zamiast tego otrzymałem pozbawionego wibracji pada i PSP służące jako lusterko w grach wyścigowych.
Bardzo chciałem żeby Sony udowodniło, że w słowach „HD-era się zacznie, kiedy my tak powiemy" nie było cienia przesady. Tymczasem tylko Heavenly Sword zapalił mnie tak, bym na moment pomyślał, że MS i Nintendo znowu nie mają czego szukać na rynku. Prezentacja Gran Turismo HD była zbyt długa, a sama gra nie szokowała niczym prócz wysokiej rozdzielczości i płynnej animacji. Natomiast pokaz Genji 2 sprawił, że zacząłem się zastanawiać, czy to nie jest przypadkiem część konferencji dotycząca PS2. Do tego pokazujący tę wcale-nie-taką-piękną-grę pan opowiadał o tym, jaka to ona jest niezwykła dzięki możliwości zmiany broni w czasie rzeczywistym, czy zadania bossowi ciosu w czuły punkt. Suuuper. Chyba najsłabiej wypadł pokaz możliwości nowego pada, który zupełnie niepotrzebnie moim zdaniem stracił wibracje na rzecz sensorów ruchu, czyli czegoś, co tak bardzo mi się nie podoba w Wii. Naprawdę nie chcę bawić się w Warhawka, tak jak człowiek prezentujący sterowanie w tej grze - nie mam najmniejszej ochoty wyginać się przed telewizorem jak jakiś b-boy. Jestem zawiedziony i tego nie kryję. Cena konsoli okazała się okrutnie wysoka, nie było gier, na które naprawdę można się napalić, nie pokazano Assassin's Creed prezentującego się po prostu zabójczo. Sytuacji nie poprawił nawet trailer MGS4, jak można było się spodziewać piękny i wzruszający. Tak naprawdę dla mnie całej tej konferencji mogłoby nie być. Wystarczyłby pokaz Heavenly Sword, na punkcie którego oszalałem. ■

KAXI

PlayStation 3 zaskoczyło mnie pod wieloma względami i to nie zawsze pozytywnie. Nie będę pisał o prześlicznych grach, bo pół tego numeru o tym traktuje. Jednak na pewno na plus zaliczam podanie precyzyjnej daty premiery i cen konsoli, chociaż poziom tych drugich pewnie skutecznie odstraszy wiele osób. Być może nie mam racji i PlayStation jest wystarczająco silną marką, by przekonać kilka milionów osób na zapłacenie majątku za konsolę, ale to zweryfikuje przyszłość. Druga sprawa to pad. Z jednej strony cieszę się, ze banan odszedł w niepamięć, z drugiej dziwi mnie kompletny brak inwencji w designie. Wprawdzie dodano czujnik ruchu, ale przy propozycji Nintendo, które zdecydowanie poszło w tym kierunku, przedstawia się on po prostu biednie. No i co to za Dual Shock bez wstrząsów? Na szczęście po E3 pojawiły się informacje, że ta funkcja zostanie dodana do czasu premiery. Generalnie PS3 na dzień dzisiejszy mnie do siebie nie przekonuje, choć przyznaję, że wiele gier robi (przynajmniej graficznie) obłędne wrażenie Jednak takie same odczucia miałem w stosunku do PS2, więc jeśli cena spadnie, nowy DMC i Burnout pozamiatają, to zapewne odszczekam te słowa. Lecz na razie, jeśli miałbym wskazać przegranego spośród wielkiej trójcy, to jest nim Sony. ■

GULASH

Ach, Sony, Sony... Gdzie moje Killzone, no gdzie? Czy Gran Turismo 4 w HD to wszystko, nad czym pracuje pan „sprzedałem ponad dwadzieścia milionów gier" Kazunori Y. wraz z Polyphony Digital? Czy faktycznie potrzebny jest nam ten bezsensowny dodatek do joypada, który bardziej utrudni, niż ułatwi zabawę (Namco już podaje, że w Tekken 6 czujnik ruchu być może zostanie wykorzystany na przykład do wyrywania się z rzutów... no super, nie ma to jak pomachać sobie padem...). Inna sprawa, że poza tym prezentacja Sony była o niebo lepsza, niż zeszłoroczna farsa Microsoftu, a przecież obie firmy pokazywały gry będące mniej więcej na tym samym etapie produkcji. Heavenly Sword wygląda rewelacyjnie, Assassin's Creed – wręcz niesamowicie. Inne gry również nie prezentowały żałosnego poziomu, że wspomnę tylko Full Auto sprzed roku. Uważam, że będzie dobrze. Ile Sony nie wyprodukuje konsol przez pierwszy rok, tyle sprzeda – nawet pomimo wysokiej ceny. Choćby miliony maniaków HDTV na całym świecie czekają na player Blu-ray i filmy, które wreszcie pokażą im moc ich płaskich, gigantycznych telewizorów.
A że gier będzie mało na starcie? E tam, na koniec 2007 będzie ich całe zatrzęsienie.

MARCELLUS

Wielka gra nie toczy się wyłącznie o to, czy PlayStation pozostanie liderem wyścigu konsol, bo moim zdaniem pozostanie, przy całym szacunku dla wysiłku i tradycji Ninny oraz potęgi Microsoftu – brand PlayStation jest potwornie mocny i wątpliwe, żeby powtórzyła się sytuacja, gdy świetna Sega Saturn przegrała z debiutantem – PSX'em. Ba, uważam, że Sony w zasadzie nic nie musi robić, a wojnę i tak wygrają w cuglach. Nawet gdyby ich konsola okazała się słabsza niż Xbox 360. Uczy nas tego przykład pierwszego Xboxa, który był od PS2 dużo mocniejszy, a w żadnym miesiącu swego istnienia nie przebił konsoli Sony w rankingach sprzedaży. Wracając jednak do sedna – wojna toczy się tak naprawdę o dominację Blu-raya na rynku nośników przyszłości, a Sony traktuje tę sprawę bardzo prestiżowo, gdyż niegdyś przegrało swym świetnym formatem Betamax z VHS na rynku kaset video. Tym razem chcą wygrać i dołożą do tego każdą kasę, a PS3 ma być ich koniem pociągowym ze względu na bardzo korzystną cenę w porównaniu do stacjonarnych playerów Blu-ray. Tak, korzystną – 400 dolarów taniej to naprawdę spora różnica, a napinając się, że będzie drogo, zapominamy, ile kosztowało u nas PS2 lat temu parę, a ponad dziesięć – PSX. Otóż przypominam, że za każdym razem trzeba było w dniu premiery zapłacić za konsolę wraz z kilkoma akcesoriami i grą jakieś 3 tysiące złotych polskich. Świat zaś poszedł do przodu i zarabiamy teraz średnio nieco więcej niż latek pięć czy dziesięć temu. Jednak Sony koniecznie chce sobie utrudnić życie w tym jednym z najważniejszych dla całej korporacji momentów – jednocześnie stara się walczyć zarówno z Microsoftem (na rynku Live'a), z Ninny (nieszczęsne sensory w padzie) oraz nadal toczy boje z Immersion o wibracje, zamiast się z nimi, jak Microsoft, dogadać. A ucierpią na tym tylko gracze – brak drgań to spora strata. A ja mówię – róbcie swoje, nie musicie kopiować innych rozwiązań – po co graczom ten „żyroskop"? Postawił tylko firmę w niezręcznej sytuacji plagiatorów. PlayStation ma być do grania, a nie machania łapami jak maniak – owszem, to może być fajne, ale ja na przykład chciałbym przed konsolą się wyluzować, usiąść wygodnie, a nie spinać się i wyginać. Sony niech lepiej też przestanie. ■

Jerozolima z czasów krucjat to idealne miejsce dla zamachowcy i mordercy. Gra ma fantastyczny art design, a szkice, jakie wykonali graficy zapierają dech w piersiach.

UBISOFT POSTANOWIŁ WYSŁAĆ **KSIĘCIA PERSJI NA DŁUGI, ZASŁUŻONY URLOP.** DO JEROZOLIMY Z CZASÓW KRUCJAT **PRZENIESIEMY SIĘ WRAZ Z TAJEMNICZYM SKRYTOBÓJCĄ**

UBISOFT, PLAYSTATION 3

ASSASSIN'S CREED

Assassin's Creed, najnowsza gra zespołu odpowiedzialnego za sukces serii Prince of Persia. „Kredo skrytobójcy" to mroczna, nastrojowa i wręcz powalająca stylistycznie pozycja, która od dwóch lat powstaje w biurach Ubisoftu. Szybki rzut oka na krótkie demo momentalnie przypomina najlepsze tytuły w historii konsolowej rozrywki. Odziany w długi płaszcz bohater (na imię mu Altair) i jego powalający zestaw animacji przywodzą na myśl Księcia Persji. Altair zgrabnie przeskakuje między budynkami, dynamicznie rozpędza się do biegu i widowiskowo zarzyna zaskoczonych nieprzyjaciół. Z drugiej strony, wizja wielkiego i otwartego świata gry wraz zaludnionymi miastami to nic innego, jak stare dobre Grand Theft Auto.

Nie ma jednak mowy o kopiowaniu pomysłów z największych hitów. Assassin's Creed to zupełnie nowa, oryginalna opowieść pełna zaskakujących i tajemniczych wątków. Akcja gry dzieje się pod koniec dwunastego wieku, w czasach Trzeciej Krucjaty pod dowództwem Ryszarda Lwie Serce. Główny bohater Altair jest zabójcą należącym do tajemniczej sekty Asasynów (od arabskiego al-haszisziijin – zjadacze haszyszu, lub też od imienia założyciela – Hasana-i Sabbaha), walczącej z krzyżowcami, od nazwy sekty wywodzi się zresztą angielskie słowo assassin. Jak łatwo się domyślić bohater unika raczej otwartej walki wręcz i preferuje morderstwa z zaskoczenia. W egzekucjach pomagają mu mordercze zabawki, które skrywa pod płaszczem. Największe wrażenie zrobił na nas wysuwany z rękawa sztylet, którego Altair użył do zabicia kata. Oprócz tego, bohater dźwiga przy pasku miecz, a na plecach kuszę, której używa do likwidacji zagrożenia na odległość. Nie ma wątpliwości, że Altair to potężny wojownik, jednak w momencie, gdy przeciwników jest zbyt wielu, musi ratować się ucieczką. To, jak potężną maszyną będzie PlayStation 3, uwidacznia się w momencie, kiedy uciekający bohater zatapia się w tłumie przechodniów. W żadnej, no po prostu w żadnej innej grze miasta nie tętniły tak intensywnym życiem. Bo po pierwsze, w Assassin's Creed mieszkańców jest po prostu zatrzęsienie, a każdy z nich wygląda inaczej. Po drugie, nieprawdopodobnie zapowiada się interakcja Altaira z miejską ludnością. Nie można (tak jak w GTA) zabić mieszkańca i liczyć się z powszechną akceptacją pozostałych obywateli. Od razu ktoś podniesie lament, a bohater stanie się wrogiem publicznym numer jeden. Podobnie wygląda sprawa przebijania się przez tłum w ucieczce przed żołnierzami. Stojących na drodze ludzi można albo „grzecznie" przepychać, albo mieczem torować sobie drogę – wszystko zależy od Was!

Precyzja oraz gracja, z jaką porusza się Altair (po arabsku „Orzeł") jest nie do opisania – animację jego zachowań tworzono ręcznie i całkowicie obyto się przy tym bez sesji motion capture. Dość powiedzieć, że Orzeł porusza się tak, jak żaden z bohaterów gier, które widzieliśmy na tegorocznym E3. Świetna robota, Ubisoft! Polem do manewrów naszego zabójcy będą trzy ogromne miasta. Każde z nich wygląda nad wyraz realistycznie, a ich ulicami przewalają się tłumy ludzi. Każde miasto pełne jest jednak budynków o zróżnicowanej architekturze, co dla Altaira oznacza dodatkowe możliwości ucieczki. Aby jeszcze bardziej zbliżyć grę do rzeczywistości, autorzy obdarują bohatera wskaźnikiem równowagi. Szybki bieg wzdłuż krawędzi dachu lub błyskawiczna przebieżka po linie może zatem skończyć się tragedią, chyba, że w porę opanujecie balansowanie ciałem.

I jeszcze coś. Assassin's Creed nie będzie żadną skradanką. To potężna gra z otwartym, pełnym subquestów światem, w którym bawicie się według własnych reguł. Niestety, na pełną wersję Assassin's Creed zaczekamy aż do przyszłego roku. ■■

Zabójca odwiedzi nie jedno, a trzy olbrzymie miasta, a w jego wędrówkach pomocny okaże się koń. Otwarty świat gry i klacz w roli środka transportu upodabniają nieco tę grę do nowego Obliviona.

Wykonanie zadania ma być nieformalnie podzielona na trzy etapy – dotarcie do ofiary, wykonania samego ataku (zabójstwo) i potem parktourowej, karkołomnej ucieczki.

NEWSFLASH

WYJĄTKOWE KREDO

Assassin's Creed to jedna z największych i najciekawszych gier tegorocznego E3. Oficjalnie wiadomo oczywiście, że „Kredo skrytobójcy" będzie „ekskluzywną" pozycją na PlayStation 3, ale zasłyszane „na zapleczu" plotki głoszą coś zupełnie innego. Ubisoft Montreal nie wypowiada się na temat konwersji tej gry na Xboxa 360, jednak tajemniczy informator z obozu Microsoftu przyznał, że demo Assassin's Creed śmigało tak naprawdę na ukrytej trzysta sześćdziesiątce z padem od PS3! Jeśli informacja ta jest prawdziwa, istnieje spora szansa, że wyznawcy Microsoftu także otrzymają swoje Kredo.

WIĘCEJ STRACHU!

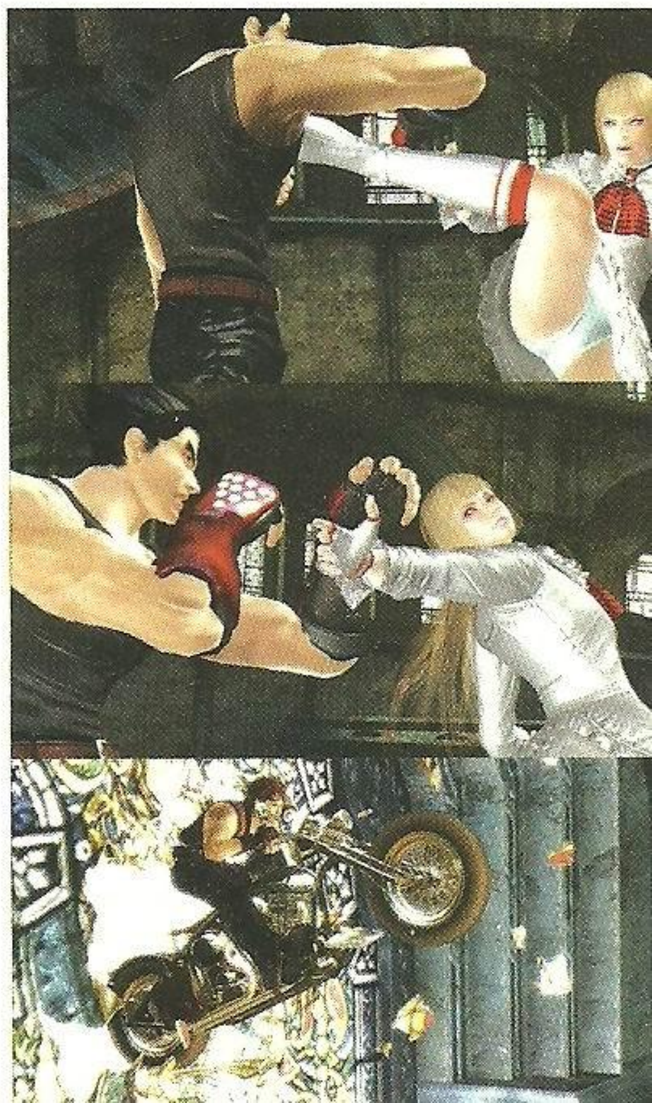
Pamiętacie serię Fear Effect? Dwie części przygodowego thrillera solidnie zatrzęsły rynkiem gier na PS one, a teraz przypominał sobie o niej Eidos. Po pierwsze, Fear Effect pojedzie do Hollywood, a reżyserią filmu na podstawie gry zajmie się Stanley Tong. Nie kojarzycie go? Nic nie szkodzi – na początku lat dziewięćdziesiątych zajmował się on reżyserią chińskich filmów akcji (Żelazne Anioły, Police Story 3, itp.). Fabuła kinowego Fear Effect jest nieznana – wiemy jednak, że będzie to tytuł z pogranicza horroru. Drugą nowinką jest Fear Effect 3 – gra zmierzająca na konsole nowej generacji. Prace nad nią jeszcze nie ruszyły, ale stanie się to już niebawem.

NAMCO, PLAYSTATION 3

TEKKEN 6

Namco oszczędnie karmi świat informacjami na temat szóstego turnieju Króla Żelaznej Pięści. Nowy, trwający niecałą minutę film odsłonił przed nami zaledwie garstkę ciekawych faktów. Film to może za dużo powiedziane – Namco Bandai ograniczyło się raptem do wymiany kilku ciosów pomiędzy Jinem a Lili – nową, grywalną postacią, która zadebiutuje w Tekken: Dark Resurrection na PSP. Ciężko powiedzieć, jakim stylem walczy atrakcyjna kobieta – bo zanim zdążyła czymkolwiek się wykazać, Jin posłał ją na ziemię miażdżącym ciosem. Jednocześnie wygląda na to, że nasz ulubiony syn Kazuyi w dalszym ciągu posługuje się w walce tradycyjnym karate. Arena, na której walczą bohaterowie, to zupełnie nowa miejscówka przypominająca wnętrze zniszczonej kopuły. W momencie, gdy Jin gotowy jest, aby dokończyć dzieła zniszczenia (poćwicz trochę, Lili!) na arenie pojawia się mistrz Hwoarang! Jego wejście jest dość efektowne – chłopak przebija się na motocyklu przez wielki witraż. W tym miejscu krótki trailer dobiega końca, a my poczęstowani zostajemy informacją, że nowy Tekken zmierza oczywiście na PlayStation 3. Rozszerzona wersja filmu, którą Sony podzieliło się pod koniec E3 uświadamia, że w krwi Jina w dalszym ciągu mocno zakorzeniony jest Devil Jin. Kiedy Hwo wpada na arenę, Jin rozwija skrzydła, wznosi się w powietrze, zbiera energię, a świątynię rozświetlają promienie. To wszystko.

Interesują nas dwie rzeczy. Po pierwsze, wejście Hwoaranga w środku walki może (ale nie musi) oznaczać, że autorzy wracają do koncepcji walk zespołowych. Tekken Tag Tournament ma na karku już sześć lat, więc może ktoś odświeży jego założenia. Po drugie, z całym szacunkiem dla oprawy Tekkena 6, walczący Jin w ogóle nie przypomina tego spoconego, pięknie wyrzeźbionego osiłka znanego z pierwszego trailera gry. Oczywiście przed nowym Tekkenem jeszcze długa droga, ale szósta część graficznie (chwilowo) nie poraża. Czekamy na więcej informacji. ■■



NEWSFLASH

GRA EKIPY NAUGHTY DOG

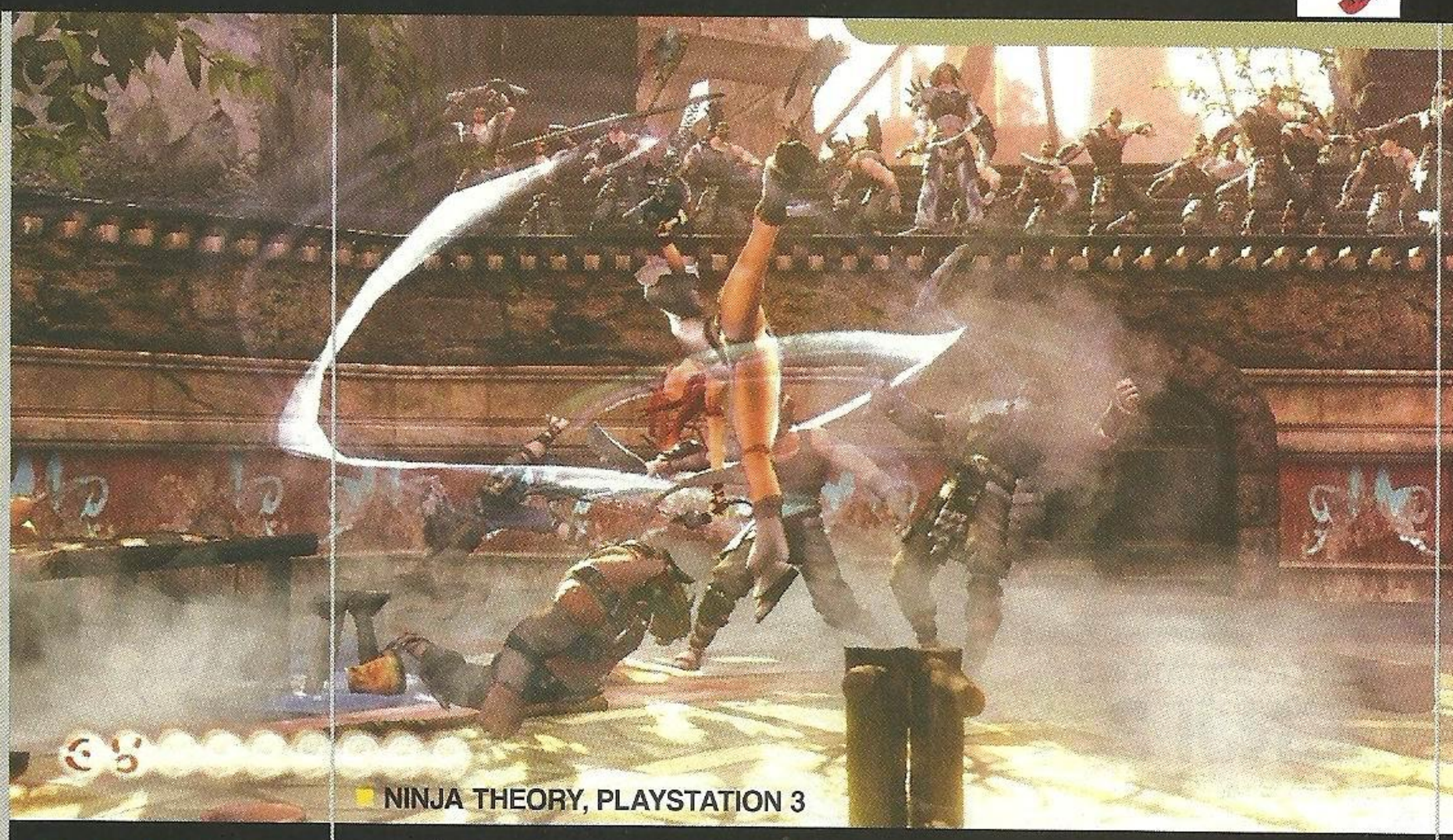
Ani Jak, ani Daxter, ani nawet Crash Bandicoot nie będzie bohaterem nowej gry Naughty Dog na PS3. Nowa pozycja „Niegrzecznego Psa" to zręcznościówka tpp, której akcja osadzona jest w głębokiej dżungli. Co w niej takiego wyjątkowego? Otóż nie-nazwana-jeszcze-gra prezentuje się bardzo, ale to BARDZO realistycznie. Główny bohater wygląda na poszukiwacza skarbów – na jego drodze pojawiają się jednak uzbrojeni panowie, którzy szukają dokładnie tego samego. Aby przeżyć, nasz przyjaciel musi przekradać się za plecami przeciwników, atakować z zaskoczenia i (najlepiej) zdejmować ich pojedynczo. Każdy wyprowadzony cios powoduje, że chłopak traci równowagę – każdy zeskok z większej wysokości sprawia, że przez moment bohater biega na ugiętych nogach. Być może gra prezentuje się trochę "plastikowo", ale ogrom akcji i prześlicznych widoków sprawia, że mamy na nią ochotę.

RIDGE RACER 7

Siódmy Ridge Racer wrzuca wyższy bieg i po raz kolejny zdążyć musi na premierę nowej konsoli. Po tym, co w krótkich demonstracjach pokazało Namco, nie spodziewamy się, aby gra znacznie różniła się od swej poprzedniczki. Nic dziwnego, RR7 przygotowuje Masaya Kobayashi, człowiek odpowiedzialny za Ridge'a w wersji na PSP oraz Xboxa 360. „Ridge Racer 7 będzie pokazem prawdziwych możliwości PlayStation 3" – mówi Hideo Teramoto, asystent Kobayashiego. My natomiast mamy ogromną nadzieję, że gra pozbędzie się wreszcie tej przeklętej plastikowości i anemii, które wyzierały z RR6. Oto, co nas czeka. Dwadzieścia nowych tras, rozbudowany wskaźnik nitro, walka online oraz... powrót Reiko Nagase, królowej wyścigów! Do listy tej dopiszcie usprawniony tryb modyfikacji samochodów, który umożliwi przerobienie fury na 200 tysięcy sposobów.

FORMULA ONE 06

Wystarczy połączyć przez WiFi PSP do PlayStation 3, postawić handhelda nieopodal siebie i odpalić najnowszą Formułę ze stajni Sony Liverpool, a mała konsolka weźmie na siebie rolę bocznego lusterka bolidu. Podczas gdy Wy bierzecie udział w wyścigu, który toczy się na ekranie telewizora, PSP wyświetla drogę i wszystkich przeciwników, którzy jadą za Wami! Na konferencji prasowej Sony Phil Harrison zademonstrował taką hybrydę w akcji (PSP+PS3) i trzeba przyznać, że patent jest fajny. Wracając jednak do Formuły 1 – w grze nie zabraknie licencji na oryginalnych kierowców, prawdziwe bolidy, trasy oraz zespoły. Formula One 06 nie kładzie dużego nacisku na realizm – zamiast tego uderza lekko w klimaty zręcznościowe. Oznacza to, że pojazdy jeżdżą niczym przyklejone do ziemi, a wchodzenie w zakręt z prędkością 250 km/h nie kończy się masakrą na poboczu.



NINJA THEORY, PLAYSTATION 3

HEAVENLY SWORD

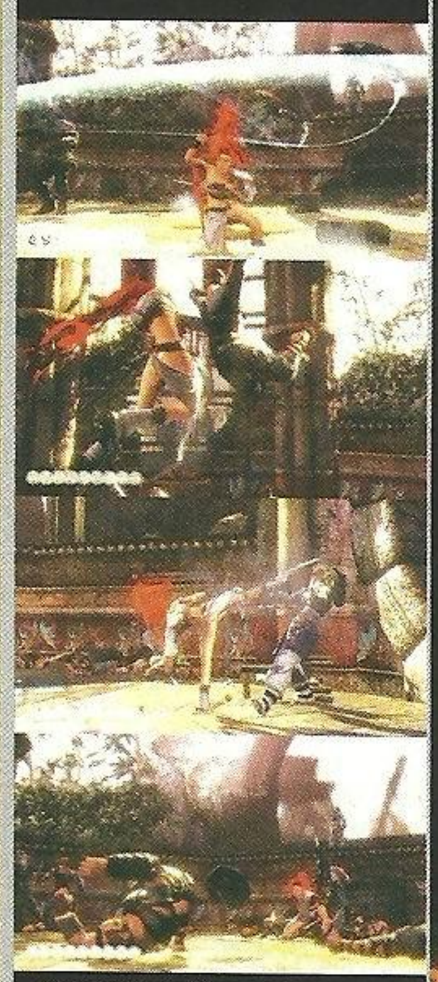
PRZYGARNIĘTA PRZEZ SONY **EKIPA NIEDOBITKÓW Z ARGONAUT GAMES** DOSTARCZA **NAJŁADNIEJSZĄ GRĘ NA PS3** PODCZAS E3 2006

Kiedy rudowłosa bohaterka wyjęła potężny miecz i jednym ciosem rozpłatała trzech osiłków, szczęki przebiły podłogę! Rok temu na E3 2005 Heavenly Sword pokazywany był w formie krótkiego trailera, głównie jako ciekawostka i szybka zajawka odnośnie tego, co czeka nas po przesiadce na nowy system Sony. Jeszcze rok temu gra wydawała się zbyt piękna, aby jakikolwiek sprzęt był w stanie ją „udźwignąć". Poważnie. Jakość tekstur, realistyczne oświetlenie i animacja postaci sprawiały, że Heavenly Sword przypominał bardziej renderowany film, niż grę. W tym roku na stanowisku Sony każdy mógł wziąć do ręki nowego Dual Shocka i przekonać się o prawdziwości tamtych zapowiedzi! Krótko. Jeśli ukończona w 50 procentach gra prezentuje się w TAKI sposób, to aż boimy się jej pełnej wersji! Kto wie, być może rudowłosa Nariko stanie się nową ikoną świata gier i zajmie miejsce obok Dantego i Kratosa.

Akcja rozpoczęła się kiedy nad arenę, na której swe włosy o konsystencji płaszcza Spawna wskoczyła Nariko. Na trybuny na górze wbiegł duży szefu w otoczeniu tak na oko ze dwudziestu drabów. Po chwili na jego sygnał kilku zeskoczyło na arenę i zaczęła się jatka. Nariko może zadawać silny cios, słaby cios, łapać wrogów, kontrować uderzenia, łapać elementy otoczenia i zmieniać broń. W najszybszej postaci robi się z niej bicz, którym dziewczyna okręca się i owija, smagając każdego w okolicy. Druga opcja – dwóch ostrzy to broń średnia, a trzecia – potężna kosa, służy do przebijania się przez bloki największych twardzieli. Bohaterka cięła oponentów, wybijała ich wysoko w powietrze, przeszywała mieczem, a rannych dobijała. Jej zagrania były tak brutalne, że z powodzeniem można ją porównać do łysego Kratosa.

Przyswojenie systemu walki nie powinno zabrać więcej, niż 5 sekund. Różnym przyciskom pada przyporządkowano inne ciosy, które można następnie łączyć w dwu lub trzyciosowe kombosy. Aha, ważne dla przebiegu walki wydawało się to, jakich broni używa natwardzielka. Ostatnim elementem walki, który warto odnotować, są reversale. Zawsze, kiedy ruda zablokuje cios przeciwnika pojawi się krótka okazja na sprzedanie mu bolesnej riposty. I jeszcze coś. Widowiskowa walka nagradzana jest napełnianiem się specjalnego wskaźnika. Kiedy pasek przepełni się, ruda odpali miażdżącego combosa, zilustrowanego szeregiem ładnych animacji. W trakcie tej krótkiej rzeźni, konsola prosi gracza o wybijanie na padzie wyświetlonej kombinacji przycisków. Jeśli się uda, wróg skończy w ciężkich konwulsjach.

Gra wygląda obłędnie. Płynność jest wspaniała, a moment zeskoku gości z rogu areny na nią samą nasuwa skojarzenia raczej z Prince'em i Mark of Kri, niż z DMC. Wszystkie ciosy, kontry i rzuty wyprowadzane są gładko i przyjemnie, pojawiały się fachowe animacje w rodzaju przywalenia gigantycznym mieczem w krocze. Niesamowite wrażenie robiły włosy dziewczyny poruszające się tak, jak powinien w każdej z dotychczasowych gier poruszać się płaszcz Spawna. I dobrze, bo to właśnie było dla nas inspiracją, powiedział wyraźnie zadowolony Mike Ball – współzałożyciel Ninja Theory, developera gry. Jak się okazuje włosy są wyrazem możliwości technologicznych konsoli. Pod koniec poziomu, kiedy z szeregu patrzących na arenę gości został już tylko szefu, walka zmieniła się we wspomniany spektakl z naciskaniem odpowiednich przycisków, a la ostatni Prince na przykład. W efektownej animacji Nariko wybiła się w powietrze i kilkakrotnie uderzając bossa, ostatnim uderzeniem posłała go na ziemię areny. Heavely Sword to prawdziwy pokaz mocy PS3. ■■



■ Zespół Ninja Theory uciera nosa japońskim producentom slasherów. To, co rudowłosa „baba z jajami" wyczynia na arenie, przechodzi ludzkie pojęcie! Od jej ciosów padają kolejni ochotnicy, a otoczenie sypie się w drobny mak.

■ Wskaźnik w lewym dolnym rogu to oczywiście pasek specjału. Okładanie przeciwników po pyskach (a także cięcie ich, palenie i łamanie) sprawia, że pasek rośnie. Kiedy napełni się do końca, można pokazać piekło...

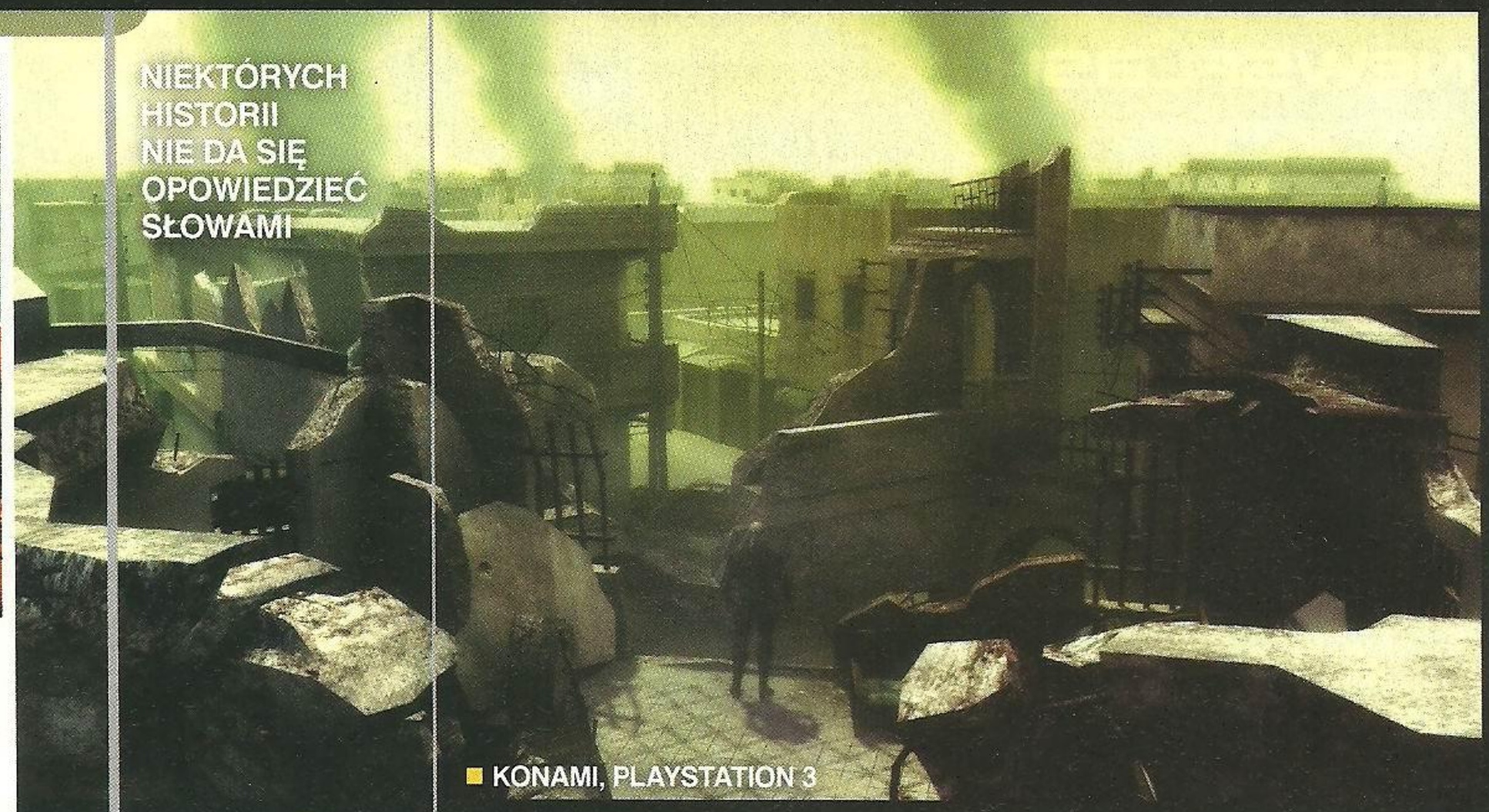
SONY, PLAYSTATION 3

GENJI 2

Gra mogła mieć większego farta, niż to, że w wielkiej hali numer 15 Sony Studios, gdzie odbywała się konferencja Sony, filar, na którym zamocowany był telewizor z nią sąsiadował z tym, na któym prezentowany był Heavenly Sword. W porównaniu z nim Genji wygląda jak toporny, słabo animowany kuzyn z Korei. Na szczęście miało kilka innych zalet, zaś przede wszystkim to, że nadal będzie rasowym, japońskim rozchlapywaczem krwi, a jego zasady przypomną Wam czasy pierwszej części gry, jednak twórca – Yoshiki Okamoto uważa, że pora to i owo usprawnić. Akcja sequela dzieje się trzy lata po zakończeniu pierwszej części gry i (tak, zgadliście!) w dalszym ciągu toczy się w feudalnej Japonii. Game Republic z dumą przyznaje, że fabuła drugiego Genji po raz kolejny pokryje się (w mniejszym lub większym stopniu) z oryginalnymi, historycznymi zapiskami. Na scenie ponownie powitamy duet Yoshitsune i Benkei, który tym razem rzuci wyzwanie wojownikom z klanu Heike. Yoshi i Ben nie będą jednak sami. Ich szeregi uzupełnią jeszcze dwie postacie – wojownicza Shizuka oraz walczący podwójnym ostrzem Buson.

O ile poprzednia część gry miała w sobie ducha pierwszej Onimushy (statyczne lokacje, masa zagadek, nieliczni przeciwnicy), tak Genji 2 powoli uderza w kierunku Dynasty Warriors. Przeciwników będzie teraz znacznie więcej, choć z przykrością zauważamy, że w dalszym ciągu nie można samodzielnie bawić się położeniem kamery. W ten sposób zmuszeni będziemy do oglądania gry z takiej perspektywy, jaką wymyślił sobie pan Okamoto.

Jedną z dwóch najbardziej widocznych innowacji będzie możliwość szybkiej zmiany broni w dowolnym momencie gry. Możemy dodać tylko tyle – no nareszcie! Teraz, jeśli macie ochotę sprawdzić w akcji świeżo znaleziony miecz (lub kolumnę), nie musicie przebijać się przez stos ekranów menu w jego poszukiwaniu. Wystarczy wdusić odpowiedni przycisk na padzie i sprawa załatwiona. Drugim, znacznie bardziej widocznym patentem jest dynamiczne zmienianie postaci w trakcie gry! Jedno puknięcie w przycisk joypada i zmęczonego walką Yoshitsune zastępuje świeży Benkei, wypoczęta Shizuka lub Buson. Takie dynamiczne zmienianie bohaterów może być przydatne chociażby w walce z bossami. Prześledźmy to. Kiedy na pole bitwy wpełza gigantyczny krab-boss, gracz ma dwie opcje. Albo postara się załatwić go zwykłymi ciosami (i narazić się na straty energii), albo przełączy się na Benkeia, przewróci bossa na plecy, a następnie jako Yoshitsune wskoczy na bezradnego potwora i przebije mu czuły punkt mieczem. Opcji wykańczania szefów jest znacznie więcej, ale przywilej ich szukania autorzy pozostawiają już graczom. Game Republic gwarantuje ponadto, że Genji 2 będzie minimum dwukrotnie dłuższe, niż poprzednia część gry. ■■



KONAMI, PLAYSTATION 3

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

Ostatni Metal Gear Solid tworzony przez Hideo Kojimę, ostatnia gra z serii mająca wyjaśnić wszystkie wątpliwości i zakończyć historię Solid Snake'a. Szybko starzejący się Wąż będzie jedyną grywalną postacią w Guns of the Patriots, więc można spokojnie obstawiać, że gra okaże się hołdem złożonym jednemu z największych bohaterów w historii gier video.

Piętnastominutowy trailer jednej z najbardziej wyczekiwanych gier przyniósł wiele ciekawych informacji. W świecie MGS4 wojna zmieniła swoje oblicze stając się sprawą dotyczącą najemników pracujących dla organizacji, które łącząc się ze sobą stworzyły siłę militarną konkurującą z USA. Na jej czele stoi organizacja Outer Heaven, co powinno wiele wyjaśnić fanom serii. Pierwsze OH założył Big Boss jeszcze zanim został zabity przez swojego syna. Później marzenie to chciał wcielić w życie Liquid, ale powstrzymał go nie kto inny jak Snake, który zmuszony jest udać się na Bliski Wschód w poszukiwaniu swojego brata. W MGS4 nie ma Revolwer Ocelota, tylko jest Liquid Ocelot, a niektórzy już dopatrzyli się zmian w wyglądzie rewolwerowca (że niby jest teraz podobny do Snake'a) i nawet twierdzą, że głosu użycza mu japoński lektor odpowiedzialny za kwestie mówione Liquida w pierwszej części sagi.

Powrócą też znane postacie, chociaż na razie zaprezentowano tylko bohaterów pierwszego MGSa, natomiast z wypowiedzi Kojimy wynika, że chciałby, o ile pozwoli na to scenariusz, żeby w Guns of the Patriots pojawiły się też osoby znane z Sons of Liberty. W każdym razie Snake spotka się z Naomi Hunter odpowiedzialną za wstrzyknięcie mu wirusa Fox Die (pod koniec trailera na twarzy bohatera widoczne jest czarne znamię, jakby na coś chorował, na przykład na raka), a także ze swoją dawną ukochaną Meryl, która mówi o sobie, że jest członkiem nowego Foxhound. Na forach już spekuluje się jaka będzie jej rola i czy przypadkiem nie dojdzie do walki między nią a Solidem.

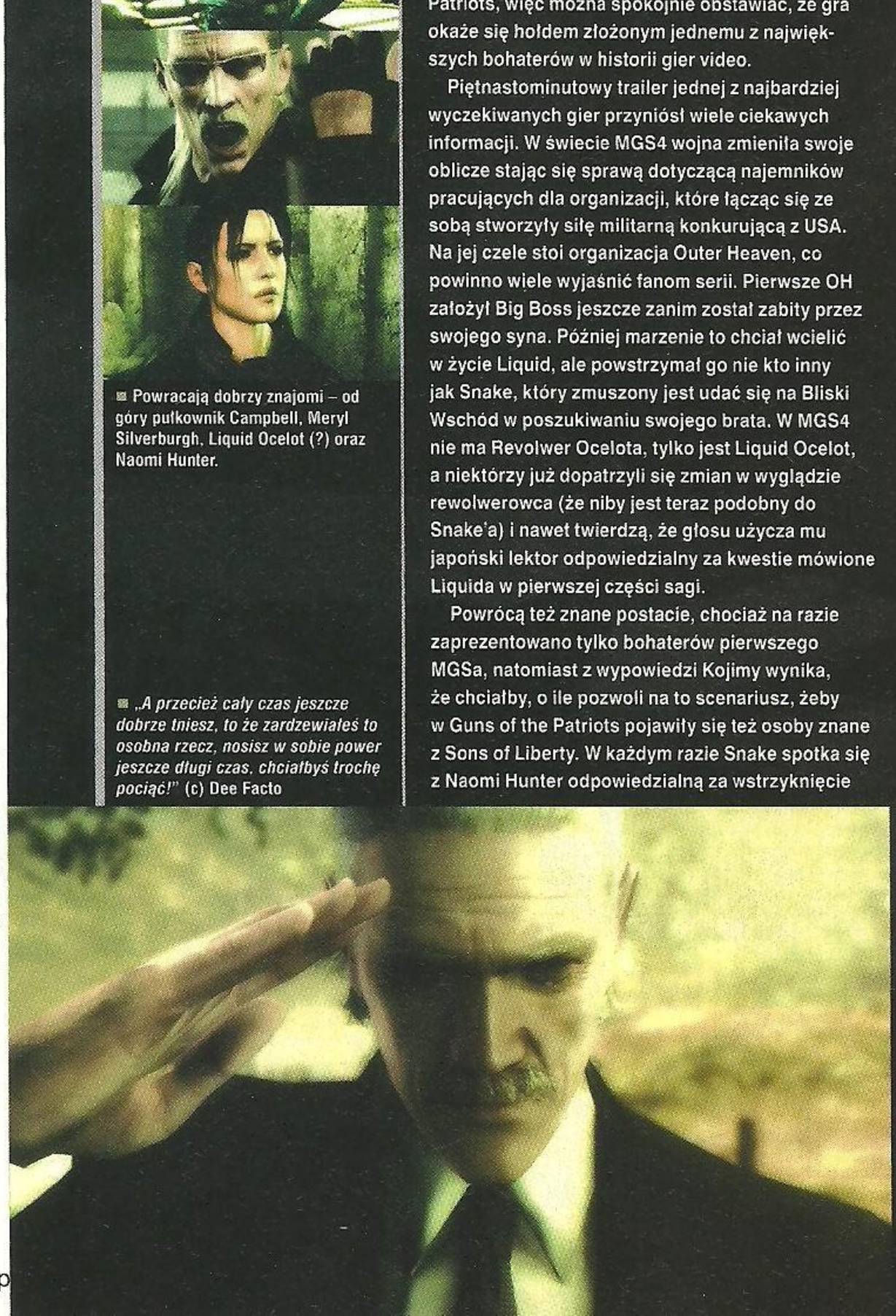
W jednej ze scen Snake stoi na cmentarzu nad czyimś grobem (Olgi? Gray Foxa?) i salutuje dokładnie w ten sam sposób, co Big Boss w zakończeniu trzeciej części. Nagle tuż obok ląduje helikopter, którym przyleciał Otacon. Obaj panowie razem wsiadają do maszyny i okazuje się, że w środku czeka Roy Campbell. Dziwnie to wygląda, gdy o wiele przecież młodszy Snake wita się ze swoim byłym dowódcą, przy czym obaj prezentują się jak mocno już starsi panowie. O wiele większy szok wywołuje informacja, że bohaterowi pozostało tylko pół roku życia. Kojima wyjaśnia, że zależało mu na pokazaniu niezaprzeczalnego faktu, że każdy z nas, niezależnie czy jest to szary człowiek, czy legenda jak Solid Snake musi się zestarzeć. Dodaje jednak, że mimo swojego wieku Wąż walczy dalej i to jest jedno z przesłań trailera, jeśli nie całej gry – pomimo bagażu często nieprzyjemnych doświadczeń, pomimo sytuacji, które nas męczą i ranią wciąż powinniśmy walczyć z przeciwnościami.

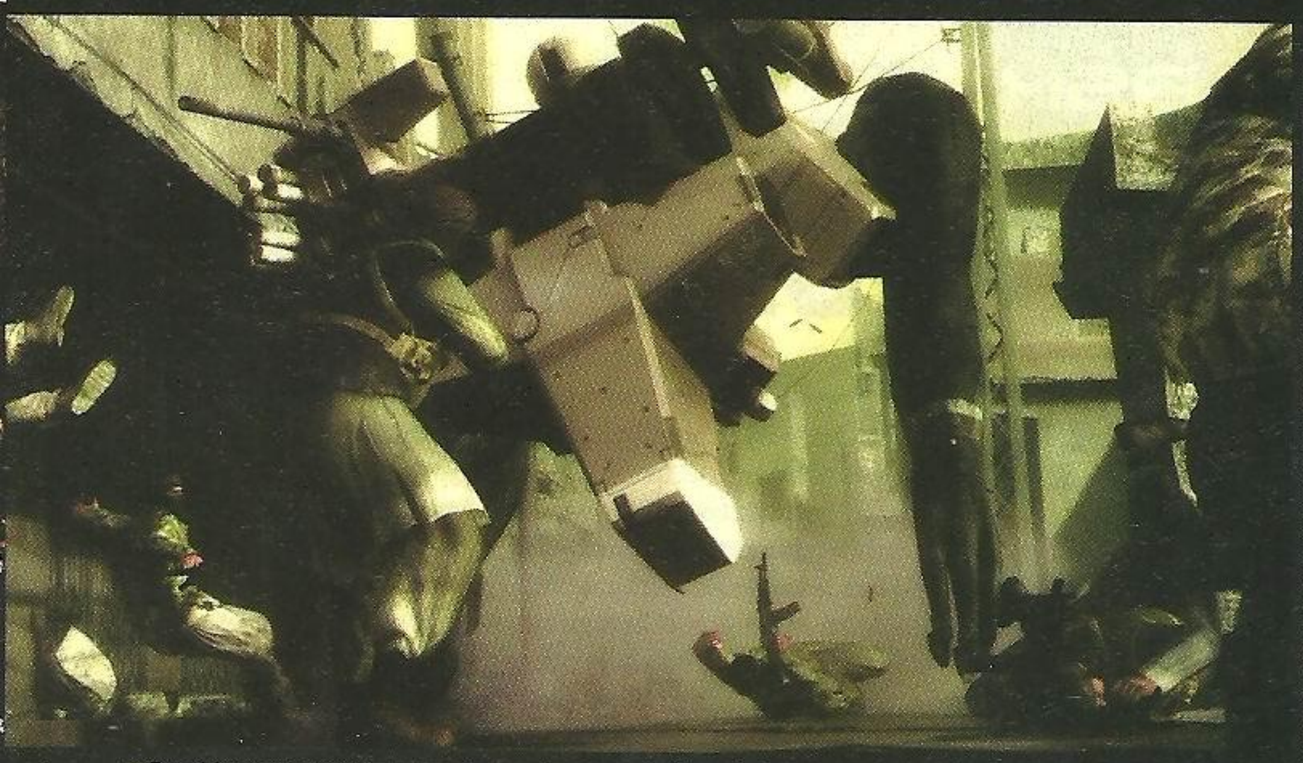
A Snake ma z kim i z czym walczyć. W jednej ze scen musiał uciekać przed dwoma robotami, przy czym wyjaśniło się, co miał na myśli Kojima używając określenia „no place to hide". Otóż maszyny, które zostały już zaprezentowane w zeszłym roku, nigdy nie dałyby się nabrać na stare sztuczki Węża, jak chowanie się w szafce, czy za ścianą. Sytuacja zmusiła bohatera do wykorzystania nowego systemu kamuflaży, zwanego Octocamo. Stój dopasowuje się do wyglądu otoczenia, przez co niczym kameleon Solid staje się niewidzialny dla przeciwników. Na przykład, gdy Snejko stanie na tle podziurawionej ściany jego strój dopasuje się do niej kolorem, fakturą, a nawet rozmieszczeniem dziur po kulach! Nie wiadomo jednak jak do końca będzie działać ten system – prawdopodobnie wprowadzone zostanie ograniczenie czasowe, tak by nie dało się stale pozostawać niewidzialnym.

W scenie ucieczki przed robotami znalazł się mały ukłon w stronę fanów serii – pudełko, w jakim zwykł chować się bohater, z wyraźnymi napisami

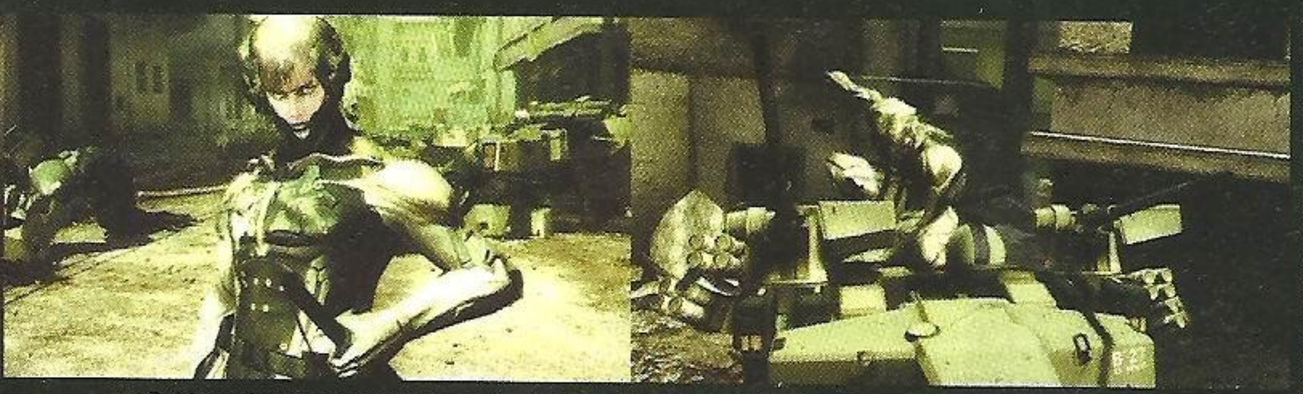
Powracają dobrzy znajomi – od góry pułkownik Campbell, Meryl Silverburgh, Liquid Ocelot (?) oraz Naomi Hunter.

„A przecież cały czas jeszcze dobrze tniesz, to że zardzewiałeś to osobna rzecz, nosisz w sobie power jeszcze długi czas, chciałbyś trochę pociąć!" (c) Dee Facto





■ Przedziwne maszyny kroczące zaprezentowane w trailerze budzą grozę swoją efektywnością na polu walki. Inna sprawa, że człapią trochę jak kaczki.



■ Raiden uciera nosa wszystkim swoim haterom. To, co wyprawia w trailerze nie da się opisać słowami – to po prostu trzeba zobaczyć na własne oczy.

„No place to hide" oraz „No place for Hideo". Takie małe rozluźnienie, bo cały filmik okazał się być bardzo ponury, przytłaczający jak nigdy dotąd. Zrezygnowano nawet z charakterystycznego, uwielbianego na całym świecie motywu muzycznego na rzecz dołującej, prawdopodobnie arabskiej kobiecej pieśni i niesamowitej partii skrzypiec oraz gitary.

Co ciekawe, Kojima podkreśla, że fabuła kręcić się będzie nie tylko wokół Snake'a, ale również inne postacie mogą liczyć na pozytywną historię. Wynikałoby z tego, że to, co przeżyje Wąż, nie będzie aż tak smutne, ale ciężko w to uwierzyć, po tym, co zobaczyliśmy. Po niezwykle mocnej scenie, gdy Ocelot przyrównuje Snake'a do Kaina, biblijnego zabójcy brata i pyta czy bohater przyjmie swoją winę i zapłaci za grzechy kopiąc swój grób, ukazana została sylwetka siedzącego Solida próbującego popełnić samobójstwo. Z pistoletem w ustach Snejko mówi w myślach, że trzeba uwolnić świat od jego genów i gdy już ma nacisnąć na spust ekran zalewa czerwony kolor i pojawia się nowe logo gry.

To jednak nie koniec niespodzianek. Jeśli pamiętacie, że Kojima powiedział swego czasu, że zanim ukończymy MGS4 polubimy Raidena, to wreszcie zrozumiecie dlaczego. Ostatnia scena trailera zaprezentowała walkę cybernetycznego nindżasa z kilkoma robotami. Tajemnicza postać poruszająca się niczym Gray Fox i walcząca kataną, bez trudu pokonała przeciwników, po czym zaprezentowała swoje oblicze. Tak jest! Raiden zmienił się z niesamowitego cieniasa i lamusa w jednego z największych twardzieli w historii gier i jak sam mówi, teraz nadszedł jego czas, by chronić Snake'a.

Film podobno liczony był w czasie rzeczywistym na devkicie PS3, w co można uwierzyć, gdyż miejscami następował dość wyraźny spadek liczby klatek animacji. Kojima jednak zapewnia, że gdy już MGS4 trafi na półki sklepowe okaże się jeszcze ładniejszy niż teraz, w co po prostu nie możemy uwierzyć. Pozostaje czekać na TGS, gdzie być może zaprezentowane zostanie grywalne demo, aczkolwiek mistrz Hideo podkreślił, że w chwili obecnej codziennie przebudowywany jest system rozgrywki i dopóki nie nabierze ostatecznego kształtu, MGS4 nie będzie prezentowany szerszej publiczności. Najpóźniej jednak demo gotowe będzie na przyszłoroczne E3, przy czym pewnie wcześniej poznamy, w jaki sposób wykorzystane zostaną funkcje nowego pada. Kojima podkreśla, że wibracje stanowiły ważny element serii i bardzo żałuje, że ich zabraknie, ale już ma kilka pomysłów na zabawę nowym kontrolerem. Przykładowo korzystając z widoku z perspektywy pierwszej osoby dałoby się dołączyć opcję przetrząsania ciał w poszukiwaniu schowanych w kieszeniach przedmiotów.

Na koniec kilka bonusowych informacji. Bronie użyte w grze powstają na bazie rzeczywistych modeli oraz prawdziwych konceptów, więc nie są całkowicie wymyślone na potrzeby MGS4. Ponadto projekt Metal Gear Online zostanie dokończony i być może ukaże się jako dodatek do Guns of the Patriots na osobnej płycie. Jeśli jednak zostanie podjęta decyzja o wydaniu go osobno, może nawet trafić także na inne konsole, niż PS3.

A teraz czas na niemiłą informację. Sotaro Tojima odpowiedzialny za dźwięk w MGS4 przypomina, że na polu bitwy, na którym nie ma gdzie się ukryć, niebezpieczeństwo słyszalne będzie dookoła i dlatego też najlepiej byłoby kupić zestaw głośników 5.1 albo jeszcze lepiej 7.1. Wychodzi więc na to, że żeby w pełni cieszyć się GotP trzeba będzie wydać kosmiczne pieniądze – na konsolę, telewizor HD, zestaw głośników i oczywiście samą grę. Nie wątpimy jednak, że nowe, ostatnie (?) już przygody Snake'a będą tego warte. ■■

MISTRZ HIDEO PODKREŚLIŁ, ŻE **W CHWILI OBECNEJ CODZIENNIE PRZEBUDOWYWANY JEST SYSTEM ROZGRYWKI** I DOPÓKI NIE NABIERZE OSTATECZNEGO KSZTAŁTU, **MGS4 NIE BĘDZIE PREZENTOWANY SZERSZEJ PUBLICZNOŚCI**

NEWSFLASH

EYETOY NA START

The Eye of Judgement, pierwsza gra na PlayStation 3 korzystająca z dobrodziejstw next-genowego EyeToya pojawi się w sprzedaży już w dniu launchu konsoli. A to oznacza, że... nowy EyeToy zadebiutuje wraz z next-genem Sony! Innej opcji nie ma. Więcej napiszemy w momencie, gdy Sony zacznie mówić.

NAJEMNICY DWA

Mercenaries 2: World in Flames jest już stuprocentowym pewniakiem. Gra zmierza na PlayStation 3 oraz X360, zaś developer – Pandemic Studios – przygotował oficjalną stronę WWW. Wystarczy wbić się na [www.mercs2.com], aby choć powierzchownie sprawdzić, co wydarzy się w nowej odsłonie Mercenaries. Akcja gry umieszczona zostanie w Wenezueli, rejonie, gdzie toczy się ciągła walka o ropę. Sprawcą zamieszania jest nowy tyran, którego trzeba umiejętnie zdjąć. W tym miejscu pojawia się miejsce na naszego specjalistę od zadań wojennych. Podobnie, jak w poprzedniej części gry, każdy budynek, samochód, czy samolot można będzie zamienić w kupkę dymiącego złomu. No szybciej z tym, Pandemic!

BRUDNY, CYFROWY HARRY

Warner Bros. Interactive podzielił się ważną informacją. Clint Eastwood, Gene Hackman i Lawrence Fishburne użyczą swych głosów w nadchodzącej grze Brudny Harry! Dziadek Eastwood być może nie wygląda już najświeżej, ale jego głos w dalszym ciągu nieodmiennie kojarzy się z kultowym Harrym Callahanem. Czym będzie ta gra – jeszcze nie do końca wiadomo, ale raczej się nie mylimy przypuszczając, że będzie shooterem, hehe.

PRZESIADKA STUNTMANA

Praca kaskadera wymaga nie tylko dużych cojones, ale także umiejętności płynnego zmieniania wydawcy. Stuntman wykonał właśnie ogromny skok z Atari i wylądował bezpiecznie pod skrzydłami THQ. Nowa gra o przygodach kaskadera nie powstaje już w studiu Reflections, a Paradigm – developera, który ma na swym koncie między innymi świetne Pilot Wings 64. Koncepcja gry nie ulegnie większej zmianie. Zadaniem bohatera w dalszym ciągu będzie trzaskanie precyzyjnych sztuczek na planie filmowym. Stuntman zmierza, co nie jest niespodzianką, wyłącznie na platformy next-gen.

SPIDEY 2007

Zarówno film, jak i gra Spider-Man 3 gotowe będą w maju 2007 roku. Grywalny Pająk celuje w platformy next-gen, a jego fabuła podążała będzie kropka w kropkę za akcją filmu. Przeciwnikami młodego Parkera tym razem będą Venom (nareszcie!) oraz Sandman (też fajnie).

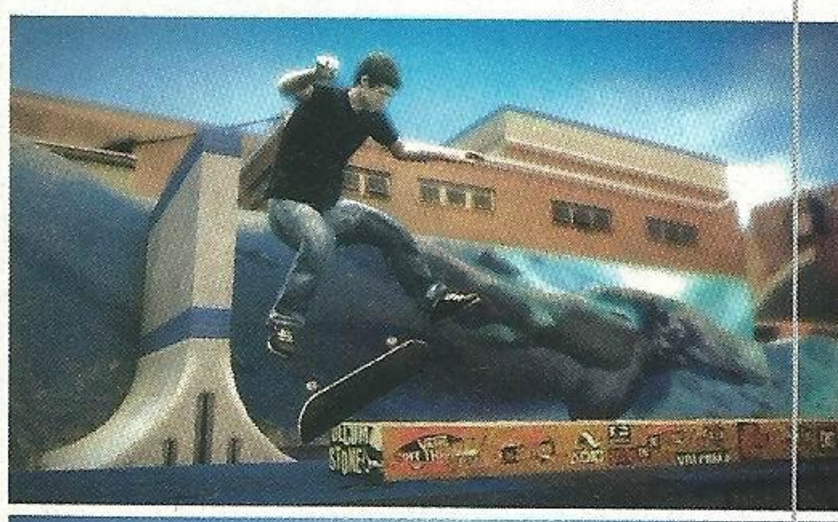
■ ACTIVISION, PS3 / XBOX 360 / PS2 / XBOX

TONY HAWK'S PROJECT 8

Po raz ósmy zespół Neversoft postara się w taki sposób ustawić skocznie, half-pipe'y, rurki i krawężniki, aby Tony Hawk i jego wesoła ekipa skaterów w dalszym ciągu przyciągali nowych klientów. Mimo iż sukces Tony'ego jest niepodważalny (wskażcie inną multiplatformową serię gier, która cieszy się równie dużą popularnością), developer pragnie zburzyć wszystko (no, prawie wszystko), co do tej pory wypracował i ósmą część gry zbudować na zupełnie nowych fundamentach. Project 8 powstaje przede wszystkim z myślą o nowej generacji konsol, więc zmiany, o których trąbi Neversoft, obejmą głównie dwa obszary – fizykę i animację.

Firma poczęstowała nas krótkim demem gry, w którym skaterzy wykonywali kilka najbardziej rozpoznawalnych i standardowych trików (heelflip, kickflip, nosegrind, itp.). Każdą ewolucję oglądaliśmy jednak w zwolnionym tempie, bo tylko w ten sposób mogliśmy dostrzec nieprawdopodobną animację zarówno wyczynowca, jak i jego deskorolki. We wszystkich dotychczasowych częściach serii (łącznie z American Wasteland), triki wykonywało się w identyczny sposób, a sztywne ruchy skaterów dalekie były od gracji profesjonalistów. Project 8 już we wczesnej fazie prac pokazuje, jak wielkie zmiany czekają nas w departamencie fizyki i animacji. Kiedy Tony szykuje się do skoku na deskorolce, widzimy po kolei, jak ugina kolana, jak lekko wzbija się w powietrze, a w między czasie zaczepia stopą o kant deski i w ten sposób ją również zmusza do lotu. Neversoft pokazał również kilka ujęć ze skoków na half-pipe i grindów po poręczach (wszystkie w zwolnionym tempie) i trzeba przyznać, że gdyby nie brzydkie twarze, sylwetki oraz zachowanie zawodników przypominałyby prawdziwych ludzi! Absolutnie nowy jest sposób, w jaki składają się do skoku, łapią w locie swoje deski, uginają nogi przy lądowaniu i przewracają się po nieudanych ewolucjach. O ile w poprzednich częściach gry każdy trik miał przypisaną tylko jedną animację, tak w Project 8 składać się będzie aż z siedmiu niezależnie połączonych ze sobą ruchów. Dzięki temu każdy trik wyglądał będzie po prostu inaczej – różnicę dostrzeżecie nawet w tym, jak bohater zachowuje się po zeskoku z wyższej i niższej wysokości.

W momencie, kiedy Neversoft zademonstrował dziennikarzom wczesną wersję gry (bardzo wczesną wersję – nie można było nawet położyć swych łap na joypadzie), wszystko stało się jasne. Poza drastycznymi przeobrażeniami w fizyce i animacji skaterów, dotychczasowe mechanizmy zabawy nie ulegną większym zmianom. Triki wyglądają znajomo, układ plansz podobny jest do tego, który Neversoft sprzedawał nam już siedem razy, zaś wszystkie ewolucje wykonuje się podobnymi kombinacjami na joypadzie. Dzięki manualom i revertom triki nadal łączyć można w długie łańcuszki combosów, a tryb Focus, który bardzo ładnie spowalnia czas i daje graczowi chwilę wytchnienia, jak zwykle wyciągnie nas z najcięższych opresji. Swoją drogą, to właśnie dzięki efektowi zwolnionego czasu mogliśmy dostrzec szczegółowe zmiany w animacji bohaterów. Wygląda na to, że Tony Hawk Project 8 w dalszym ciągu kultywował będzie starą formułę serii, ale uzupełni ją o nowy wygląd i miażdżącą animację. ■■



■ SONY, PLAYSTATION 3

WARHAWK

Dwie ciekawostki odnośnie nowego Warhawka. Po pierwsze, przez długi czas gra powstawała jako tytuł na PlayStation 2. Dopiero w momencie, kiedy zespół Incognito dostrzegł, że moc konsoli za bardzo go ogranicza, projekt przeniesiony został na PS3. Oczywiście garstka programistów to zbyt mało, by stworzyć graficznego potwora i dlatego zespół piszący grę rozrósł się do blisko pięćdziesięciu osób. Po drugie, Warhawk jest pierwszą grą na PlayStation 3, która korzysta z czujników ruchu wbudowanych w joypad konsoli.

Jak przyznał się producent Warhawka, na wprowadzenie obsługi nowego pada do PS3 mieli bardzo niewiele czasu – niewykluczone, że liczonego w tygodniach. Ale udało im się. Inna sprawa jak intuicyjne jest kontrolowanie ruchów Warhawka przy jego pomocy. Moje ręce powędrowały od razu na gałki analogowe. Zauważając to, Dylan Jobe (developer Warhawka usłużnie tłumaczący każdemu, kto na konferencji Sony stawał do grania w jego dziecko jak należy kierować pojazdem) nie omieszkał poinformowac mnie, że to nie będzie potrzebne. Chwilę później sprowadziłem okręt do poziomu wody i uderzyłem jak kaczka kuprem kilka razy o taflę. Potem wykręciłem w stronę nieba i stwierdziłem, że kwestia intuicyjności nowego sterowania pozostaje dla mnie na razie otwarta. Ogólnie sterować się da, ale przez te kilka minut walka z nawykami wyrobionymi na padach do jedynki i dwójki nie była łatwa.

Nie cały Warhawk opowiada o powietrznej bitwie. W trakcie gry będziemy mieli okazję prowadzić również jednostki naziemne, takie jak uzbrojony jeep, czołg, a nawet kierować ruchami Zacha Archera, głównego bohatera gry. Mimo iż gra w większości skupi się na wojnie w przestworzach, autorzy oddadzą w nasze ręce wielki, pogrążony w konflikcie świat, który można dowolnie przemierzać. A skoro jest wojna, są też strony konfliktu. Tę dobrą stronę reprezentują siły o nazwie Eucadians, zaś rolę złych wzięli na siebie Chernovans. Znacie już zatem nazwę tych, których wehikuły odsyłać będziecie na złomowisko.

Aha, zespół Incognito obalił na E3 pewną plotkę – otóż Warhawk na PlayStation 3 nie będzie żadnym sequelem, ani prequelem starego hitu. Autorzy pragną, abyśmy potraktowali next-genowego Warhawka jako remake tamtej gry. Zespół Incognito dokłada wszelkich starań, aby Warhawk pracował w stałych i płynnych sześćdziesięciu klatkach animacji na sekundę przy rozdzielczości 720p. To bardzo ambitny plan, zważywszy na to, że podczas bitew po ekranie przewalają się dziesiątki (jeśli nie setki) żołnierzy i wehikułów. Ważną częścią nowego Warhawka będzie tryb multiplayer, w którym pobawi się jednocześnie aż trzydziestu dwóch zapaleńców. Po wyjściu na międzynarodową arenę czeka Was walka, w której udział wezmą zarówno bojowe maszyny, jak i zwykli żołnierze. Ciekawym dodatkiem będzie tryb „LAN Party" – nawet czterech graczy podpiętych do jednej konsoli może wziąć udział w sieciowym multiplayerze! Na tym nie koniec. Twórcy szykują też sporo dodatków do gry, które ściągniemy potem z sieci, czyli pewnie jeden z pierwszych minisklepików w grach na PlayStation 3... ■■

NEWSFLASH

HEAVY RAIN

Zespół Quantic Dream (dumni ojcowie Fahrenheita) przymierza się powoli do PlayStation 3. Heavy Rain w obecnej fazie przypomina raczej demko ilustrujące możliwości nowej konsoli, niż grę. Jak inaczej nazwać scenę, w której do pokoju wchodzi dziewczyna (kapitalnie wykonana!), siada na krześle i zaczyna mówić coś w kierunku ekranu? Głos był wyciszony, więc do końca nie wiadomo, czy kobieta opowiadała coś o fabule gry, czy o wstydliwych sekretach szefa zespołu, ale to, jak ruszała ustami, jak poruszała oczami i w jaki sposób reagowały mięśnie na jej twarzy to po prostu kosmos! Kilka sekund później, dziewczyna wyciąga broń, celuje w ekran, a po jej policzkach zaczynają spływać łzy. Coś pięknego! Dobrą atmosferę burzy fakt, że pod koniec pokazu dziewucha strzela, a ekran powoli gaśnie. Heavy Rain przerodzi się w coś dobrego, zobaczycie.

THE DARKNESS

Jackie Estacado to dwudziestojednoletni hitman, pracujący na usługach mafii. Tak, zgadliście – nie ma dnia, żeby Jackie nie wysadził w powietrze jakiegoś sklepu i nie rozwalił łba komuś z „konkurencji". Prawdopodobnie dlatego też w dniu urodzin Jackie opętany zostaje przez siły tytułowej Ciemności. Tak po prostu. Z dnia na dzień na Jackiego spływa ogromna moc, dzięki której chłopak zyskuje nadprzyrodzone siły. I choć Ciemność pozwala mu rachować się z przeciwnikami jeszcze łatwiej i skuteczniej niż dotychczas, w pewnym momencie okazuje się, że ona też ma własną świadomość. Zadaniem młodego Estacado jest nauczenie się, jak kontrolować siłę, która go opętała. The Darkness to mroczny horror fpp, którego produkcją zajmuje się Starbreeze, studio odpowiedzialne za Chronicles of Riddick. //**Także na Xboxa 360.**

EIGHT DAYS

Krótka prezentacja Eight Days zrobiła na nas spore wrażenie i aż szkoda, że to tylko parszywy render. Gra od dłuższego czasu powstaje w studiach Sony London, a opowiadać będzie o walce dwóch ludzi z przestępczym półświatkiem Arizony. ED będzie shooterem tpp, zaś pierwsze skrzypce odegra dwóch bohaterów, którzy nie boją się znaleźć nagle w centrum gigantycznej jatki. W krótkim demku widzieliśmy, jak główni bohaterowie bezczelnie wpakowali się samochodem w środek mafijnych porachunków, przy czym jeden z nich wyjął broń i rozpoczął odważną wymianę ognia. Ogromne wrażenie robiły akcje, kiedy chłopak wskoczył przez szybę do środka budynku (nie przestając strzelać), a następnie uciekł przed gigantyczną eksplozją stacji benzynowej, o którą rozwalił się tir! Naprawdę chcemy, aby gotowa gra wyglądała choć w połowie tak dobrze.

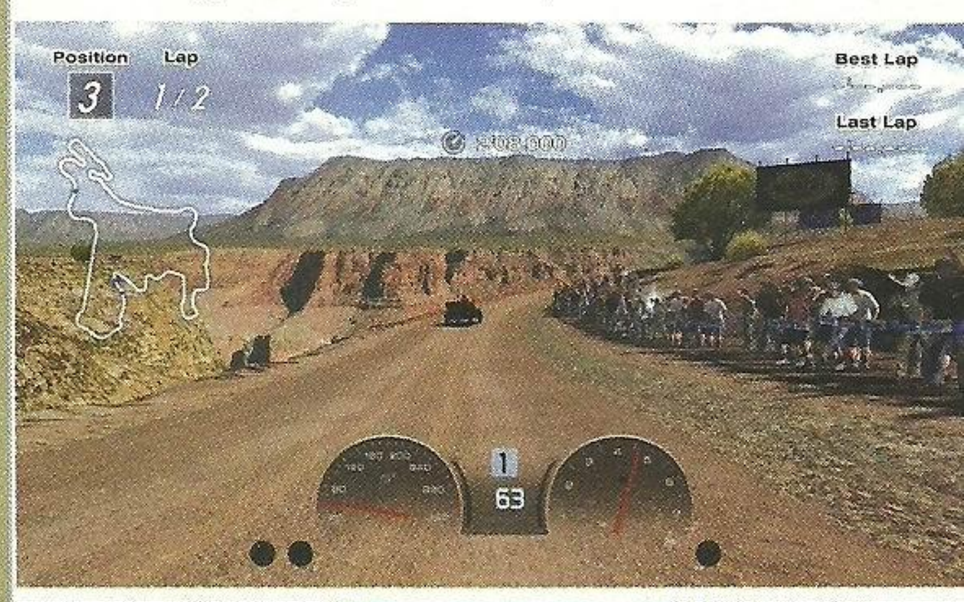
■ SONY, PLAYSTATION 3

GRAN TURISMO HD

Grafika Gran Turismo jeszcze nigdy nie prezentowała się tak ostro i wyraźnie, jak w najnowszej, zmierzającej na PlayStation 3 odsłonie. Po raz pierwszy w historii samochody ze stajni Polyphony śmigały w rozdzielczości 1920x1080, czyli w pełnym, niczym niezmąconym HD! Garaż GT gościł już bolidy Formuły 1 i tak przykre niespodzianki, jak jeżdżący but Nike, ale jeszcze nigdy nie było w nim motorów. Teraz będą, choć po całkiem udanym Tourist Trophy, w decyzji tej nie ma nic dziwnego. Niestety, poza maksymalnie podbitą rozdzielczością gry i potężnym dodatku w postaci motocykli, nie słychać, aby Polyphony szarpnęło się na więcej zmian. Oczywiście „Gran Turismo HD" to tytuł czysto roboczy i nie zdziwimy się, jeśli okaże się, że to jedynie demo technologii. Z drugiej strony, seria ta od zawsze ustanawia graficzne standardy na określonym poziomie i zapowiada się na to, że nowe Gran Turismo zrobi dokładnie to samo. Mimo iż pod względem wykonania pojazdów, GT HD stoi chwilowo na poziomie czwartej części gry, to magiczne 1080p sprawia, że gra prezentuje się niczym telewizyjna transmisja! Oczywiście aby cieszyć się w pełni jej walorami potrzebny będzie koszmarnie drogi telewizor z odpowiednią rozdzielczością, ale mamy nadzieję, że już wkróce ich ceny znacząco spadną. Chwilowo jednak GT HD wygląda jak czwarta część gry z domieszką Tourist Trophy, grafiką podbitą do kosmicznej rozdzielczości i dwukrotnie większą liczbą fur na trasie (dwanaście zamiast sześciu).

W demku, które Polyphony przywiozło ze sobą na E3 można było sprawdzić w akcji cztery trasy: Tokyo R246, Nurburgring Nordschleife, Circuit de la Sarthe oraz Grand Canyon. Niewiele, jasne, ale już na tym etapie widać, jak odświeżająco wpłynęła wysoka rozdzielczość na statyczne i nieciekawe dotąd tła. Aż chce się zatrzymać, aby choć przez moment je popodziwiać! Boli jednak to, że w demie nie zaimplementowano żadnych fachowych efektów godnych nowej generacji konsol. Ba, żeby tylko to – nawet kurz się za samochodami nie unosi, a trasa Grand Canyon nadal okolona jest niewidzialnymi ścianami. W dalszym ciągu też Polyphony omija temat niszczących się samochodów oraz instalowania w nich indywidualnych kokpitów. Nawet po uderzeniu w metalowe ogrodzenie z prędkością 230 km/h fury wyglądają jakby wyjechały prosto z salonu. Nowa generacja konsol pozwoliłaby chyba na lekkie modernizacje w tej serii – szczerze powiedziawszy średnio widzi nam się ponownie ta sama gra, tylko w wyższej rozdziałce. To byłoby nieuczciwe. No i te kraksy... w dalszym ciągu uderzenie w samochód przeciwnika przypomina zderzenie dwóch kartonowych pudeł.

Aha, Polyphony doszło chyba do wniosku, że dotychczasowe edycje gry były zbyt łatwe, bo postanowiło ostro popracować nad inteligencją komputerowych przeciwników. Jakież było zdziwienie przybyłych na E3 wymiataczy, którzy kończyli wyścig na dwunastym miejscu. Nie wiemy natomiast, czy Polyphony zdecyduje się wykorzystać czujniki ruchu zamontowane w nowym joypadzie. Sterowanie póki co jest identyczne jak w GT4, z tą różnicą, że Dual Shock 3 jest nieco lżejszy, przez co zapewnia nieco inne doznania z jazdy, choć nie oferuje już wibracji. Temat na pewno będziemy śledzić, Gran Turismo to w dalszym ciągu jedna z najgorętszych licencji na świecie. Czekamy na więcej szczegółó i potwierdzenie tego, że to gra, a nie tylko demo udowadniające, że da się zrobić GT w 1080p. ■■



CO TYDZIEŃ NOWOŚCI - ZADZWOŃ, ZAPYTAJ! • GRY OD 19 ZŁ! • RATY NA CAŁY KRAJ!

199zł

199zł

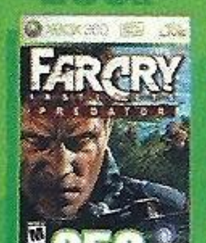
169zł

139zł

PlayStation.2 XBOX NINTENDO GAMECUBE

SILLENT HILL COLLECTION	169zł
DRAGON QUEST VIII	199zł
GTA LIBERTY CITY	139zł
SOCOM 3	189zł
APE ESCAPE 3	159zł
SINGSTAR ROCK	139zł
KOD LEONARDA DA VINCI	149zł
KINGDOM HEARTS 2	179zł
TOURIST TROPHY	179zł
SENSIBLE SOCCER	169zł
HITMAN BLOOD MONEY	169zł
fiGHT NIGHT 3	159zł
CHAMPIONSHIP MENAGER 2006	159zł
OJCIEC CHRZESTNY	159zł
BLACK	159zł
SUIKODEN V	189zł
fiFA STREET 2	159zł
TOMB RIDER	159zł
PRO EVOLUTION 6	199zł
RATCHET GLAD	75zł
JAK X	75zł
ONIMUSH DOWN...	139zł
DRIVER	159zł
NFSU MW	159zł
RESIDENT EVIL 4	159zł
SHADOW COLOSUS	179zł
MGS 3 :SUB	179zł
TEKKEN 5	75zł
GOD OF WAR	75zł
BATTLE fiELD 2	159zł
OUT RUN 2006\	159zł
GHOST RECON 3	159zł
SONIC RIDERS	159zł
GAUNTLET SEVEN SORROW	149zł
THE SWORD OF ETHERIA	169zł
THE SIMS 2	159zł
SOULCALIBUR 3	79zł
KRONIKI NARNI	75zł
SPARTAN	75zł
PRINCE OF PERSIA 3	75zł

259zł

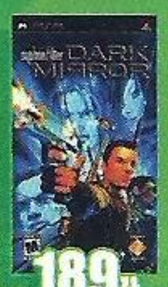


259zł

199zł

XBOX360

FARCRY	259zł
BATTLE fiELD 2	199zł
OUTIF	259zł
TOMB RIDER	239zł
OBLIVION	239zł
fiGHT NIGHT 3	219zł
BURNOUT REV	219zł
GHOST RECON	239zł
NFSU MW	199zł
BLAZING ANGELS	259zł
HIITMAN	219zł
DEADM OR ALIVE 4	219zł
QUAKE	199zł
PGR 3	159zł
RRACER 6	159zł
PERFECT DARK	199zł
CONDEMNED	159zł
GUN	199zł
KING KONG	219zł
CALL OF DUTY	219zł
TOP SPIN	239zł
FULL AUTO	149zł
TONY HAWK`S	199zł
AMPED	199zł
fiFA 06	199zł
NBA 05	199zł
KAMEO	199zł
NBA 2K6	219zł
FIFA GERMANY	199zł



189zł

159zł

159zł

PSP

SYPHON FILTER	189zł
ME &MY KATAMARI	159zł
TOMB RAIDER LEGEND	169zł
METAL GEAR ACID 2	189zł
DAXTER	159zł
WORMS	149zł
SOCOM	179zł
GRIPSHIFT	99zł
KEY OF HEAVEN	159zł
TALES OF ETERNIA	149zł
EXIT	89zł
FIFA GERMANY	149zł
UNTOLD LEGENDS 2	199zł
GTA LC	169zł
fiGHT NIGHT 3	149zł
SPLINTER CELL ESS	159zł
PRINCE OF PERSIA:REV	159zł
LEMINGS	169zł
FRANTIX	169zł
FROM RUSSIA	149zł
NFSU MW	149zł
DRAGON BALL Z	189zł
BREATH OF fiRE 3	189zł
fiFA STREET 2	149zł
HARRY POT	149zł
MARVEL NEM	149zł
LORD OF THE RINGS	149zł
BURNOUT LEG	149zł
GHOST IN THE SHELL	169zł

179zł

169zł

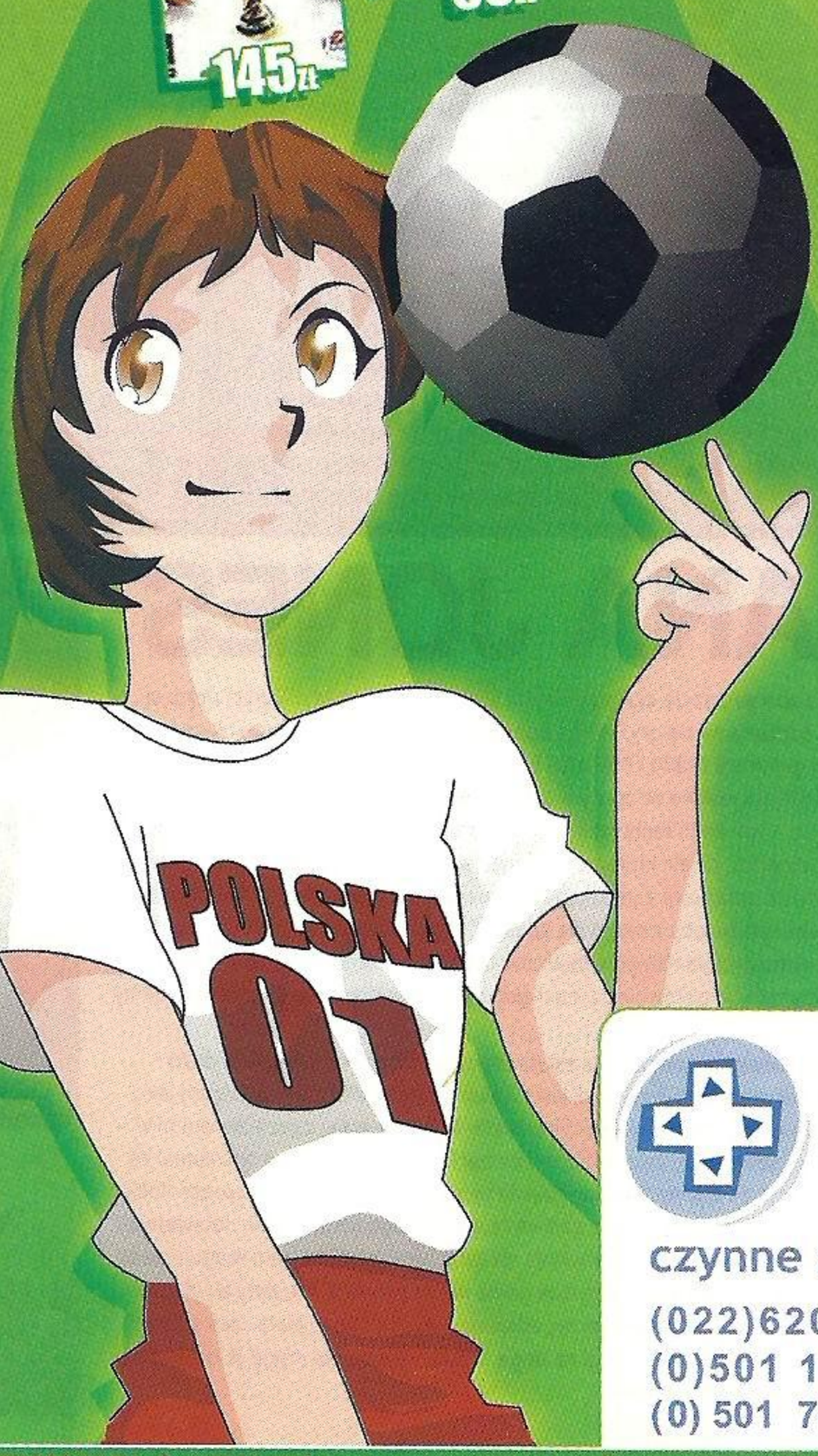
NINTENDO DS

ANIMAL CROSSING	179zł
METROID PRIME HUNTERS	179zł
TRAUMA CENTER	179zł
SUPER PRINCESS PEACH	tel.
MARIO&LUIGI PARTNERS IN TIME	169zł
NEW SUPER MARIO BROSS	tel.
LOST MAGIC	tel.
SPYRO SHADOW LEGACY	169zł
NICKTOONS UNITE	tel.
RESIDENT EVIL	165zł
NINTENDOGS	165zł

NIE ROZDAJEMY BILETÓW NA MISTRZOSTWA ... ANI PIŁEK CZY KOSZULEK Z AUTOGRAFAMI ....

... ALE MAMY NA WSZYSTKIE PLATFORMY !!!

FIFA WORLD CUP GERMANY 2006



PlayStation.2

od 349zł

XBOX

od 399zł

XBOX360

od 999zł

NINTENDO GAMECUBE

od 249zł

GAME BOY ADVANCE

od 249zł

NINTENDO DS

od 399zł

PSP

od 699zł

GRY

AKCESORIA

KONSOLE

WYSYŁKA 24H

REGENERACJA CD / DVD

RATY

SKUP

SERWIS

WYMIANA

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

www.swiat-gier.com

czynne : pon-pt 10-19 /sobota 10-17

(022)620-91-92
(0)501 19 66 94
(0) 501 70 79 19

Ul. Chmielna 98
(1piętro)
00-801 Warszawa

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI • OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW • fiRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO POMYŁEK W DRUKU ORAZ ZMIANY CEN

FINAL FANTASY XIII PREZENTUJE SIĘ PRZEŚLICZNIE. CHCEMY WIERZYĆ, ŻE PLAYSTATION 3 UDŹWIGNIE GRĘ WYGLĄDAJĄCĄ JAK **NAJLEPSZY RENDEROWANY FILM!**

■ SQUARE ENIX, PLAYSTATION 3

FINAL FANTASY XIII

■ Wszystko wskazuje na to, że wzrorem FFX-2 pierwsze skrzypce w FFXIII zagra płeć piękna. O męskich rysach, należy dodać.

■ Tym razem Square dłubie jednocześnie dwie gry Final Fantasy XIII. Ale to dobrze! Dla nas mogliby ich robić i pięć na raz!

To było jakby wylądować niespodziewanie z trzema modelkami w łóżku – na konferencji prasowej poprzedzającej E3, Square Enix zapowiedziało nie jedną, a trzy gry ze świata Final Fantasy! Dwie z nich (Final Fantasy XIII i Final Fantasy Versus XIII) zmierzają wyłącznie na PlayStation 3, natomiast trzecia (Final Fantasy Agito XIII) powędruje prosto na telefony komórkowe nowej generacji. Dowodem na to, że w studiach Square Enix prace idą pełną parą był śliczny, bo brzegi wypełniony akcją trailer trzynastej części gry. Jeśli wierzyć „kwadratowym", wszystko co zademonstrowano nam podczas konferencji pracowało na silniku graficznym trzynastej części Final Fantasy! Powiedzielibyśmy „wow!", ale zamiast tego wolimy – „to się jeszcze okaże"!

Podobnie jak Warhawk, FFXIII zmierzał pierwotnie na PlayStation 2. Musicie bowiem wiedzieć, że ten sam zespół developerów przygotował na E3 2005 techniczne demko pokazujące możliwości PlayStation 3. To właśnie w nim widzieliśmy Clouda, Aeris, miasto Midgar... Doświadczenie to sprawiło, że Final Fantasy XIII zmienił docelową platformę, ale po tym, co widzieliśmy w krótkiej zapowiedzi, nie ma czego żałować! Dystans pomiędzy grą, a renderowanym filmem jeszcze nigdy nie był tak mały! Kiedy widzi się las, przez który idzie główna bohaterka, szczęka sama uderza o ziemię. Aż ciężko uwierzyć, że tak właśnie będą wyglądały gry nowej generacji z wielomilionowym budżetem.

Yoshinori Kitase, producent serii, wyjaśnił ogólnikowo, iż fabuła FFXIII kręcić się będzie wokół specjalnych kryształów. Kryształy te odgrywają dla świata gry bardzo ważną rolę, a jednocześnie przybierają formę przedmiotów codziennego użytku. „Dlatego każdy przedmiot i każda najmniejsza rzecz ma w świecie Final Fantasy XIII jakieś głębsze znaczenie." – tłumaczy Motomu Toryiama, reżyser „trzynastki". Ale nawet pomimo nowej fabuły, FFXIII nie pozbędzie się starych dobrych Chocobosów, Mooglesów oraz dobrze Wam znanych czarów, którymi bohaterowie serii posługują się od ponad dziesięciu lat. Kitase rzucił nieco światła na system walki w FFXIII. Do łask powróci stary, sprawdzony ATB (Active Time Battle), z tym, że autorzy pilnie pracują nad podkręceniem jego tempa, aby był znacznie szybszy, niż w poprzednich częściach Final Fantasy. Niemal na pewno system walki pozwoli nam na prowadzenie potyczek w pełnym trójwymiarze, a także umożliwi spowalnianie czasu – przynajmniej to sugerował krótki film z gry. W ogóle bitwy zapowiadają się na sto razy bardziej widowiskowe, niż w jakimkolwiek dotychczasowym Finalu.

Trailer promował zwinną, wyposażoną w dwie spluwy dziewczynę, która bez najmniejszego problemu wysyłała w zaświaty armie przeciwników. Lalunia bez chwili namysłu wpadła pomiędzy tuzin uzbrojonych żołnierzy i z pomocą kilku akrobatycznych ruchów oraz celnych strzałów pozbawiła ich życia. Napis „chain", który co chwilę wyświetlał się na ekranie sugeruje oczywiście, że system walki nie obędzie się bez rozbudowanych combosów, ale na szczegóły musimy jeszcze zaczekać. Ale... Co za killer! ■■

NEWSFLASH

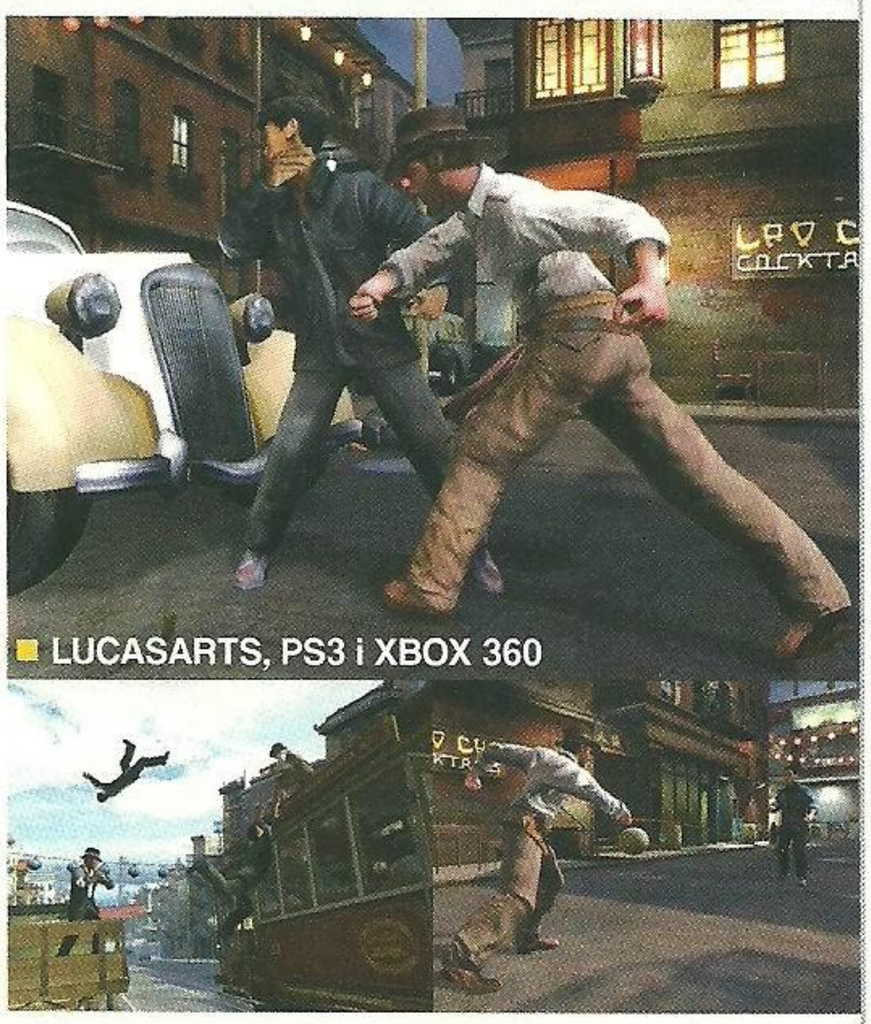
ZŁOTA SIEKIERA POWRACA

Prawdę powiedziawszy, chodzony slasher 2D od Segi ma się dobrze, a jego kolejne wcielenie zmierza na PlayStation 3 i Xboxa 360. Nowa gra łączyć będzie w sobie elementy action-RPG oraz takie motywy, jak rekrutowanie nowych członków drużyny, walki 1-na-1 oraz ujeżdżanie tych dziwacznych stworzonek ze świata fantasy. Historia nowego Golden Axe kontynuuje wątek swojego prekursora z 1989 roku. Nasza paczka bohaterów musi zabić wroga, zanim ten dobierze się do niewinnych ludzi. To tyle – zobaczymy, jak Sega ujarzmi next-genowe moce! Oby lepiej, niż w przypadku Altered Beast...

INDIANA JONES

Plotki głoszą, że scenariusz do czwartej części filmu jest już gotowy. Fajnie, prędzej chyba jednak doczekamy się gry, którą LucasArts wypuści w przyszłym roku na konsole nowej generacji (X360 i PS3). Na E3 nie zabrakło oczywiście grywalnego dema technologii (mimo iż gra jest we wczesnym stadium produkcji), a także usłyszeliśmy kilka obiecujących informacji o nowinkach technicznych. Jedną z nich jest Euphoria – zaawansowany system sztucznej inteligencji, dzięki któremu przeciwnicy nie dadzą się tak szybko i łatwo zgładzić. Spróbujcie zrzucić bandziora z pędzącego tramwaju, a zobaczycie, jak ten chwyta się wszystkich możliwych sposobów, aby z niego nie spaść. Drugą nowinką jest system odpowiedzialny za realistyczne symulowanie różnych obiektów, takich jak płótno, drewno, metal, itp. Co ciekawe, system ten ujrzymy w akcji również w next-genowym Star Wars, więc temat będziemy na pewno śledzić.

Demonstracja Indiana Jonesa sproweadzała się do tego, że chłopaki z LucasArts dużo mówili o tym, jak fajnie jest pracować drzwi w drzwi z gośćmi z Industrial Light & Magic i jak realistycznie zachowuje się Indy. Pokazali zatem swobodę w trakcie walki z przeciwnikami w Chinatown. Ładnie to wyglądało, Indy łapał drabów i rzucał ich na samochód, a oni niemal za każdym razem inaczej padali na ziemię. Najdziwniejsza była jednak kolejna część prezentacji, na której Indy stał na moście linowym, a pan z padem rzucał w niego kamieniami, udowadniając, że animacja zachowania Indy'ego jest niebywale niesamowita i chłopak sam reaguje na to, co się dzieje, łapiąc się na przykład linek, kiedy coś go na nie popchnęło. Niestety wyglądało to tak, jakby Indy był dotknięty jakąś przykrą przypadłością, każącą mu co jakiś czas stawac na palcach i paralitycznie przestępować z nogi na nogę. Dobra robota, nie mogę doczekać się dobudowanej do tego wszystkiego gry. ■■



■ LUCASARTS, PS3 i XBOX 360

PLAYSTATION 2 PSP XBOX XBOX 360 GAMECUBE GBA NINTENDO DS

KONSOLE / GRY / AKCESORIA / SKUP / SPRZEDAŻ / WYMIANA / SERWIS / RATY

PON. PT. 11-19 SOB. 10-14 AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA TEL /FAX (022) 498 99 93 TEL. (022) 825 54 40 KOM. 0 503 624 692

ŚWIATOWY DZIEŃ MANIPULANTA..

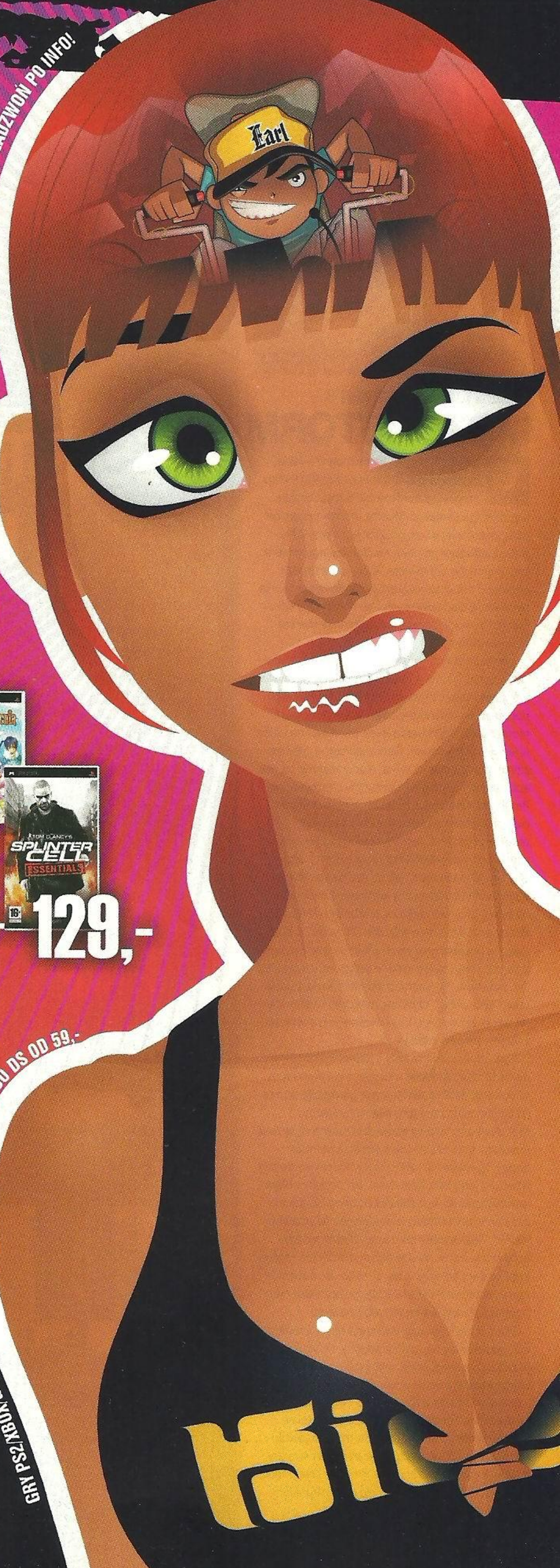
..EHEM..DZIECKA

Wszystkim małym i caaałkiem już dużym dzieciom,
jak najdłuższego dzieciuchowania,
życzy:

MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

www.madgames.pl

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI-ZADZWOŃ PO INFO!



XBOX 360 PREMIUM 1749,-

PS2 SLIM 549,-

PSP VALUE PACK 839,-
PSP GIGA PACK 999,-

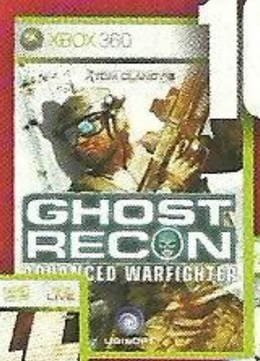
XBOX 649,-

GAMECUBE od 250,-

GAMEBOY ADVANCE SP 349,-

NINTENDO DS 479,-

*



169,-

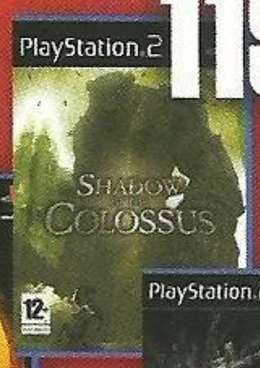
129,-

99,-

129,-

119,-

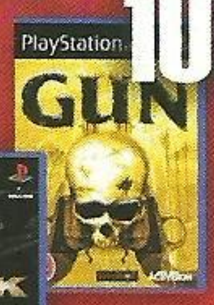
129,-



119,-

119,-

109,-



109,-

109,-

*PROMOCJA WAŻNA DO WYCZERPANIA ASORTYMENTU

NOWOŚCI

PLAYSTATION 2

DRAGON QUEST	199
DRIVER: PARALLEL LINES	159
FIFA WORLD CUP 2006	149
GODFATHER	159
GTA: LIBERTY CITY STORIES	TEL
ICE AGE 2: THE MELTDOWN	169
KINGDOM HEARTS 2	TEL
OUTRUN: COAST TO COAST	159
SILENT HILL COLLECTION	169
SOCOM 3	199
TOMB RAIDER LEGEND	189

PSP

DAXTER	179
DEATH JR	119
FRANTIX	119
FIFA WORLD CUP 2006	149
ME & MY KATAMARI	TEL
METAL GEAR ACID 2	169
SOCOM FIRETEAM BRAVO	179

XBOX 360

BATTLEFIELD 2	219
FINAL FANTASY XI	189
HITMAN: BLOOD MONEY	219
RUMBLE ROSE XX	229
TABLE TENNIS	229
TOMB RAIDER LEGEND	229
THE DARKNESS	229

NINTENDO DS

ANIMAL CROSSING	159
BRAIN TRAINING	149
ICE AGE 2: THE MELTDOWN	149
METROID PRIME HUNTERS	159
PHOENIX WRIGHT	149
RESIDENT EVIL: D.S	159
TRAUMA CENTER	149

PEŁNA OFERTA WWW LUB TEL.

GRY PS2/XBOX/GCN OD 19,- GRY PSP OD 59,- GRY NINTENDO DS OD 59,-

SONY, PLAYSTATION 3

MOTORSTORM

Gdzie do licha jest MotorStorm? – takie pytanie zadawał sobie każdy, kto 9 maja przybył na konferencję Sony. Okazuje się, że ekipa Evolution Studios mogła dostarczyć go najwcześniej na drugi dzień wystawy. Z nieprawdopdoobnego pąka zeszłorocznego trailera gry, w tym wykwitł kwiatek, który nie wzbudził ogólnego entuzjazmu graczy. Wyglądające ładnie, ale według next-genowych standardów już tylko średnio wyścigi różnych wertepomasterów nie porwały tłumów.

Pomysł jest naprawdę fajny. Już na samym początku gry trafiamy w serce MotorStorm Festivalu, który pełni jednocześnie rolę menu. Po festiwalu poruszać się można swobodnie, a w dowolnym momencie zdecydować się (na przykład) na udział w jednym z trzydziestu pięciu wyścigów. Ważną częścią gry będzie muzyka, a przynajmniej to, co autorzy przygotowali dla graczy w sferze audio. Pomijamy nawet fakt, że na liście plac znalazło się sporo rockowych kapel i kilku mniej lub bardziej znanych DJów. Wystarczy, że podczas zabawy do napędu PS3 wrzucicie dowolną płytę CD, a usłyszycie efekt, jak gdyby Wasze utwory odgrywane były ze sceny wielkiego koncertu na żywo. Ciekawa featurka, trzeba przyznać. Wracając jednak do wehikułów. Trzydzieści pięć maszyn posegregowanych zostanie według pięciu kategorii. Lista obejmie takie wehikuły, jak motocykle crossowe, ATV, samochody terenowe, buggy oraz... tzw. „inne". Wybraną maszynę wystawicie na jednej z dwunastu tras i właśnie w tym miejscu zaczyna się cała zabawa.

Tory zbudowane zostały z jednej ścieżki głównej oraz masy skrótów, a Havok, czyli procedura odpowiedzialna za realistyczną grawitację w grze na pewno zadba o dobre wrażenia z jazdy. Niektóre boczne trasy sprawdzić można wyłącznie motorem, inne zaś spenetrujecie za pomocą buggy, terenówki lub ATV. Z pewnością nie będzie łatwo, bo jadąc skrótem łatwo jest popełnić błąd, jednak prawidłowa jazda pobocznymi ścieżkami zapewni nam miażdżącą przewagę nad przeciwnikiem. Ważną rolę podczas wyścigów odegra oczywiście boost. W dowolnym momencie można dopalić swój pojazd i w ten sposób ostro zdystansować przeciwników, ale liczba pojemników nitro ograniczona będzie raptem do czterech.

Mimo iż wyścigi rozgrywa się w miarę przyjemnie, przeciwnicy tępi są jak obuchy. Gdy grzejemy przed siebie, wydaje się, jakby tylko nasz człowiek tak naprawdę walczył o pierwsze miejsce – przecienicy ani myślą spychać nas z trasy, czy zajeżdżać mu drogę. Mamy nadzieję, że to się jeszcze zmieni. Twórcy MotorStorm, firma Evolution Studios potwierdziła, że wraz z premierą gry gotowe będą nowe trasy i wehikuły do ściągnięcia z sieci. To niezła informacja, ale pod warunkiem, że MotorStorm okaże się fajną grą. ■■

INSOMNIAC, PLAYSTATION 3

RESISTANCE: FALL OF MAN

INSOMNIAC NA RAZIE ODPUSZCZA SOBIE KOLEJNEGO RATCHETA I CLANKA, CHOĆ DAJEMY GŁOWĘ, ŻE TEN DUET ZAGOŚCI NA PS3. I TO NIE RAZ!

■ Z całym szacunkiem, ale projekty obcych wypadają jednak ciekawiej w Gears of War.

■ Zwraca uwagę skala bitew i dość fajnie oddane zrujowane miasto.

Tajemnicze kody kreskowe dobre są dla zabójców pokroju Hitmana, ale nie dla żołnierzy wyrzynających w pień obcą rasę. Z takiego założenia wyszło Insomniac Games, kiedy przemianowało swój nowy projekt I-8 na Resistance: Fall of Man. Ojcowie Ratcheta odcinają się powoli od bajkowo-komiksowych klimatów i stawiają odważne kroki na polu dorosłych shooterów fpp. W skrócie – Resistance: Fall of Man prezentuje się dokładnie tak, jak Call of Duty – jedyną różnicą jest to, że miejsce nazistów Insomniac Games wypełniło setkami kosmitów, którzy przylecieli podbić Ziemię. Jedno jest pewne. Gdyby Obcy wiedzieli, co czeka ich po wylądowaniu na naszej planecie, plan podboju Ziemi nigdy by nie powstał.

Dość powiedzieć, że spluwy, którymi posługuje się bohater gry są tak potężne i niszczycielskie, jak arsenała Jacka Kellara w Black! Jeśli nie bardziej. Akcję Resistance osadzono w roku 1951, z tym, że mamy tu do czynienia z alternatywną wizją świata. „W naszej historii nigdy nie było miejsca na Drugą Wojnę Światową." – mówi Ted Price, szef Insomniac Games. Wygląda na to, że cały ekwipunek, jakim posługiwali się żołnierze w tamtych czasach użyty zostanie przeciwko nowemu najeźdźcy.

Na pierwszy rzut oka gra wygląda na skrzyżowanie IronStorma (World War Zero) z C-12 jeszcze z PS one. Brudnobrązowa kolorystyka, fajne efekty i towarzysze, którzy sużą bardziej jako mięso armatnie, niż pełnoprawni obrońcy ziemi. Byłem trochę zawiedziony zwyczajnością stosowanego przez nich oręża i tego, że pojawia się i ginie ich całe zatrzęsienie – będzie dużo maksymalnej, hurraoptymistycznej strzelanki, a nie zbalansowanego krycia się i wychylania na pojedyncze strzały czy krótkie serie, jak na przykład w Gears of War. Tu liczy się skala i ogrom efektów.

Sterowanie w Resistance nie jest czymś, do czego długo będziecie się przyzwyczajać. Standardowo już, pod przyciskiem R1 autorzy umieścili spust, a pod L1 alternatywny strzał. Schylanie ukryto pod przyciskiem L2, broń zmieniamy dusząc R3, skaczemy wciskając X, a granaty rzucamy kółkiem – ani słowa o wykorzystaniu w walce dodatkowych możliwości joypada. Intrygująco natomiast zapowiada się wspomniany wcześniej, alternatywny ogień. Karabin M5A2 wyrzuca z siebie ogromne ilości amunicji, to prawda, ale kiedy wciśniemy L1, wówczas wypluje on z siebie ogromnego, plazmowego gluta. Glut sam w sobie nie jest zabójczy, ale wystarczy nafaszerować go amunicją, aby cały zgromadzony w sobie ołów wypluł w kierunku pierwszego napotkanego nieprzyjaciela. Fajna opcja, która nawet w swej wczesnej formie potrafiła ostro uzależnić.

Mimo iż Insomniac Games przytargało na E3 zaledwie trzy grywalne plansze (Manchester, Northern Command HQ i The Lab), już teraz widać, że Resistance: Fall of Man łączy w sobie wojenny charakter Call of Duty i dynamiczną strzelankę rodem z ostatniej części Ratcheta. To właśnie poziom The Lab uświadomił mi, że niemal wszystko można w tej grze zdemolować. Metal, drewno, szkło – wystarczy mała seria z karabinu, aby zobaczyć, jak pociski rozszarpują wszystko na strzępy. Sekcją, która budziła jednak najwięcej emocji, był pojedynek w multiplayerze. Plansza Foster City pozwalała bawić się nawet trzydziestu dwóm graczom jednocześnie przy praktycznie zerowych opóźnieniach. Intensywność jatki jest olbrzymia, ale czy z tego chaosu wyłoni się shooter pozwalający na obranie sobie jakiejś strategii? Zobaczymy.

Jest jednak jeszcze kilka rzeczy, które Insomniac zamierza podkręcić. Ukończona wersja gry najprawdopodobniej śmigać będzie w trybie 1080p, a jej premiera pokryje się z launchem PlayStation 3. Nie jest to może tak zabójczo pięknie wykonana gra jak Heavenly Sword, ale z pewnością zapowiada się solidny, acz chyba jednak mało oryginalny shooter fpp dostępny razem z konsolą. ■■

Mamy Maszyny do Obrony Twoich Pieniędzy

1 Rysy

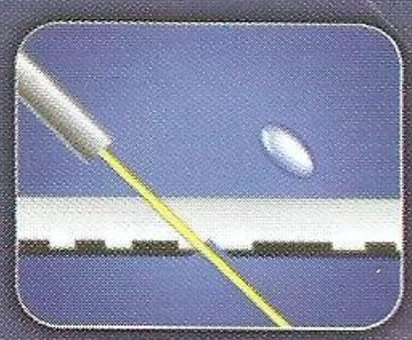
Rysa odchyla promienie lasera z jego toru, czym uniemożliwia mu znalezienie diody czytnika i powoduje zgubienie odczytanej informacji. W wyniku powstaje szum lub całkowite przerwanie odtwarzania.

2 Zanieczyszczenia i odciski palców

Jakiekolwiek zanieczyszczenia na powierzchni dysku powodują, że promień lasera „nie widzi" dobrze przez warstwę plastiku - najlepiej możemy sobie to wyobrazić spoglądając do zabrudzonego lub zaparowanego lustra.

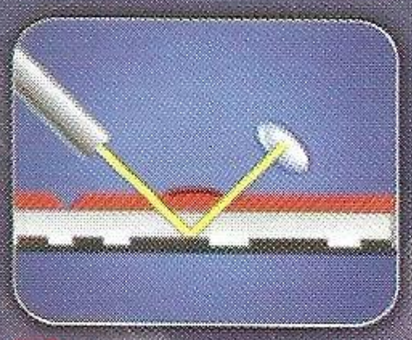
3 Pęknięcia

Pęknięcia również mogą spowodować zupełne zniszczenie dysku, tym bardziej jeśli dojdą aż do zapisu cyfrowego. Laser nie może znaleźć zapisu i odtwarzanie zatrzyma się.



4 Rysy ze strony nadruku

Ten rodzaj uszkodzenia jest dla dysku najbardziej niebezpieczny. Zapis cyfrowy jest z tej strony najmniej chroniony.
Rysy, przechodząc przez cienką warstwę nadruku i lakieru, mogą zupełnie uszkodzić lub zniszczyć zapis cyfrowy.
Dzięki specyficznej strukturze DVD tego rodzaju uszkodzenia na dysku DVD są niemożliwe.



5 Naprawa dysku

Naprawa podrapanego lub w inny sposób uszkodzonego dysku polega na zeszlifowaniu cienkiej warstwy plastiku w celu usunięcia wszystkich rys.
Potem powierzchnia jest wygładzana specjalną pastą szlifierską aż do uzyskania doskonałego blasku i znów dysk wygląda i odtwarza jak nowy.

Są to najnowsze urządzenia do regeneracji drogich dla każdego z nas płyt

OFERUJEMY dla wszystkich:

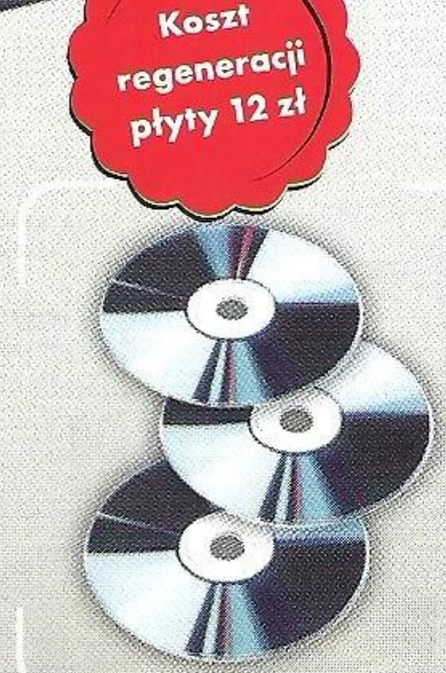
- wysyłkowe odnawianie płyt CD/DVD/mini CD, DVD
- sprzedaż i serwis maszyn
- pomoc w finansowaniu
- materiały eksploatacyjne
- nie musisz kupować maszyny żeby z nami zarabiać

12 miesięcy gwarancji

Maszyny z komputerem lub bez

Materiały eksploatacyjne

Koszt regeneracji płyty 12 zł



Niespotykana jakość regeneracji

ZAPRASZAMY do ZAKUPU własnej MASZYNY lub DO REGENERACJI SWOICH PŁYT

TDR
TOTAL DISC REPAIR

EXE jest oficjalnym dystrybutorem na Polskę urządzeń do rewitalizacji płyt CD amerykańskiej firmy Total Disc Repair

JAK ZAMAWIAĆ ?

BIURO HANDLOWE: EXE ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
TELEFONY: od godz. 8 do 16: 0-71 353 7002, fax: 0-71 353 7010

■ MIDWAY, PS3 / XBOX 360

STRANGLEHOLD

Stranglehold lub jak woli Midway – John Woo presents Stranglehold – jest prawdopodobnie tym, czego fani skośnookiego reżysera domagali się od lat. Oto w postaci gry video nadchodzi sequel kultowego Hard Boiled (Dzieci Triady, jakbyście jeszcze nie wiedzieli), nieprawdopodobnego filmu akcji, który w 1992 roku rzucił jasne światło na postać Johna Woo i pozwolił mu zaistnieć jako reżyserowi w Hollywood, bo u siebie w Hong Kongu był już wtedy gwiazdą. Podobnie jak w leciwym filmie, główną rolę w Stranglehold zagra inspektor Tequila, policjant i jednoosobowa armia w jednym. Musicie zobaczyć, jak ten facet ze stoicką miną (i przygryzioną w zębach zapałką) pcha się w największe i najkrwawsze jatki). Tequila byłby jednak nikim, gdyby w filmie nie zagrał go Chow Yun Fat (znany między innymi z roli w „Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok"). Zgadliście – Chow bardzo chętnie wziął udział w sesjach motion capture, użyczył swej twarzy i nagrał głos na potrzeby cyfrowego Tequili. A ponieważ gra zmierza wyłącznie na konsole nowej generacji (X360 i PS3), mamy gwarancję, że będzie się prezentowała już tylko coraz ładniej i ładniej!

„Wiele gier inspirowanych jest filmami Johna Woo," – mówi Tony Rod, szef projektu – „my musimy przekazać graczom prawdziwą esencję jego twórczości". W dzisiejszych czasach bullet-time i strzelanie z dwóch broni jednocześnie to zdecydowanie za mało. Midway pragnie przede wszystkim maksymalnie uprościć sterowanie – tak, aby grający czerpał maksymalną satysfakcję ze strzelania i nie myślał w tym momencie o dziesiątce pozostałych przycisków pada. Posłuchajcie tylko, jak to wyszło. Lewy analog porusza bohaterem, prawy obraca kamerą, R1 odpowiedzialny jest za spust, zaś L1 za... całą resztę! Wduszając lewy spust zmusicie Tequilę zarówno do interakcji z różnymi przedmiotami, jak i powietrznych akrobacji podczas strzelanin. Midway doszło jednocześnie do wniosku, że gracze nie powinni zaprzątać sobie głowy takimi błahostkami, jak otwieranie drzwi, czy skakanie i dlatego czynności te odbywać się będą samoczynnie. Rozpędźcie się na przykład w kierunku stołu. Kiedy Tequila będzie bardzo blisko mebla, automatycznie prześlizgnie się po nim. Krótkie demko na E3 demonstrowało wielką strzelaninę wewnątrz restauracji. Wszędzie stoły, krzesła, barierki i wszystko, czego moglibyście się spodziewać po stylowym wnętrzu. A ponieważ bohater samoczynnie skacze nad krzesłami i przetacza się po stołach, nie martwimy się niczym, z wyjątkiem celnego strzelania i biegania we wszystkich kierunkach. „To pomieszczenie z perspektywy rozgrywki jest puste." – tłumaczy Tony Rod. I tak właśnie się gra. Całą uwagę koncentrujemy na przeciwnikach i naciskaniu tego cholernego spustu. Kiedy Tequila strzela z dwóch broni jednocześnie i wyjątkowo ładnie pozbywa się atakujących go opryszków, gra samoczynnie spowalnia czas i pokazuje całą akcję w zwolnionym tempie. Stranglehold domaga się wciskania wyłącznie jednego przycisku, a całą resztę grzecznie bierze na siebie. Uniki, przyklejanie się do ścian, salta w powietrzu, przewroty, omijanie przeszkód – gra zrobi to sama! Jaki może być tego skutek?

Stranglehold prawdopodobnie będzie jedną z łatwiejszych strzelanek tpp na rynku. Z drugiej strony, warto starać się wykonać jak najwięcej filmowych zagrań, bo dzięki nim Tequila ładuje pasek ze specjałem. Po odpaleniu go czeka Was jedna z popisowych akcji bohatera, którą wykańcza wszystkich w zasięgu wzroku. Ot, choćby Tequila Bomb. Nasz przyjaciel udaje, że upuszcza pistolet na ziemię tylko i wyłącznie po to, aby natychmiast upaść za nim na glebę, chwycić gnata w locie i załatwić każdego, kto stoi nieopodal. Kamera serwuje w tym momencie piękne, zwolnione ujęcia i filmowe kadry – potrafi nawet przełączyć się na przeciwnika, który w pięknym stylu zalicza kulkę. Hmm... ■■

NEWSFLASH

DARMO, BRAĆ PO DWIE!

Sześćset dolarów za PlayStation 3 z dyskiem 60GB nie jest zbyt wygórowaną ceną – tak przynajmniej uważa Ken Kutaragi. To prawda, że w cenie PS3 można mieć X360 wraz z Nintendo Wii, ale Ken widzi to inaczej. „Zależy, czego oczekujecie od naszej konsoli," – mówi złotousty – „to tak, jakby porównywać obiad w drogiej restauracji z wyzerką w przydrożnym barze. Wiesz, za co płacisz"! Czy nam się wydaje, czy Ken jakoś niespecjalnie potrafi zachęcić klienta do kupna konsoli?

POLOWANIE NA DINOZAURY

Seria Monster Hunter nie zakończy się ani na PS2, ani na PSP. Nowa odsłona gry – Monster Hunter 3 powstaje właśnie w laboratoriach Capcomu, ale nie została (o dziwo!) zaprezentowana na tegorocznym E3. Idziemy o zakład, że bohaterem gry będzie bezimienny, cichy koleś, który wraz z resztą świata ubijał będzie dinozaury (i przeklęte Wywerny!). Ukierunkowanie PS3 na internet z pewnością pomoże temu erpegowi.

IMMERSION + SONY? NEVER!

Nowy joypad Sony nie ma wibracji – to już wiecie. Kontroler pozbawiony został technologii Force Feedback, w zamian jednak zyskał sensory ruchu. Taka „podmianka" nie podoba się wielu obserwatorom – w tym firmie Immersion, która od lat procesuje się z Sony o licencję na wibracje. Szef Immersion, Victor Vegas chciałby dogadać się z Sony i pomóc firmie znaleźć z tej sytuacji wyjście. „Brak wibracji w nowym Dual Shocku uważam za krok wstecz." – spuentował Vegas. Być może pad do PlayStation 3 jednak zawibruje. A może nie. Wszystko zależy od tego, jak potoczy się proces Sony vs. Immersion, który kręci się wokół 90 milionów dolarów!

FULL AUTO 2

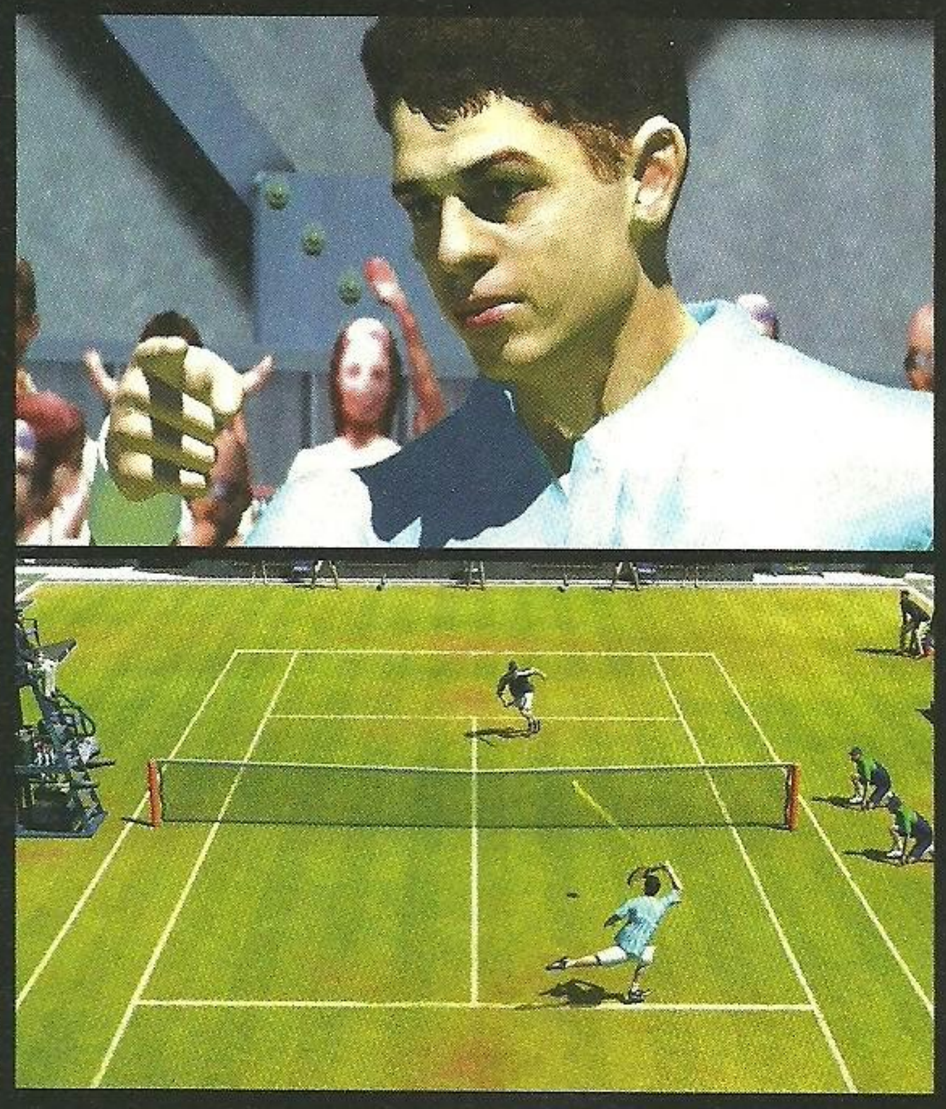
Średnie Full Auto wraca na konsole – tym razem SEGA wybrała dla tej gry PS3 zamiast X360. Pełna nazwa tego exclusive'a to Full Auto 2: Battlelines i, jak zapewniają twórcy, będzie ulepszoną wersją tytułu, którym bawiliśmy się na maszynie Microsoftu. Więcej aut, broni i tras, a także „Unwreck", patent cofania czasu – wszystko tu będzie. Scott Steinberg z SEGI powiedział, że nowa gra zostanie silnie ukierunkowana na multiplayer online, bo podobno tylko tu gracze toczą najbardziej zajadłe boje. W skrócie – Full Auto 2: Battlelines to 25 wehikułów, ponad dwadzieścia broni i tyle samo tras.

425 FUNTÓW ZA PS3???

Koszt zakupu PlayStation 3 w Wielkiej Brytanii może być nawet o 200 dolarów wyższy niż w USA. Okazuje się też, że Brytyjczykom niespecjalnie widzi się model z 20 GB dyskiem i prawdopodobnie nigdy nie trafi w tym kraju do sprzedaży. Chwilowo wygląda zatem na to, że 425 funtów to cena za PlayStation 3 i dysk 60 GB. Po przeliczeniu tej kwoty na złotówki otrzymujemy 2470 złotych – niemal sześćset złotych drożej, niż za PS3 60 GB w Stanach Zjednoczonych! Słabo? Momentalnie odezwali się też analitycy. Według nich, wysoka cena konsoli uniemożliwi zbudowanie w krótkim czasie zadowalającej bazy klientów. To zaś przełoży się na słabe obroty wydawców gier, których tytuły (nawet topowe) nie będą sprzedawać się w takich ilościach, jak na PS2. Co z tego, że GTA IV będzie najlepszą częścią w historii serii, skoro połowy jej wyznawców nie będzie stać na zakup konsoli?

SUDA 51 NACIERA

Suda Goichi, twórca Killer 7 i szef ekipy Grashopper Manufacture nie potrafi przestać robić nowych gier. PlayStation 3 przygotowuje się na Kurayami, japoński horror, który po naszemu oznacza po prostu „Ciemność". Fabuła nie jest do końca znana, ale z tego co wiemy, opowiada o człowieku, który znalazł się nagle na środku opustoszałej wioski z pochodnią w łapie. Zanim opuści to przerażające miejsce, czeka go wiele chorych zagadek do rozwiązania.



■ SEGA, PLAYSTATION 3

VIRTUA TENNIS 3

Jest tylko jedna seria gier ze świata tenisa, która za jednym zamachem proponuje gigantyczną dawkę zabawy i realizmu. Mimo iż dwie pierwsze części Virtua Tennis nie miały sobie równych (dorównał im dopiero Top Spin), SEGA nie ruszała tego tematu przez pięć ostatnich lat. Milczenie zostało jednak przerwane – w tym roku na E3 mieliśmy okazję pobawić się nową, ukończoną w około dwudziestu procentach częścią gry. I jeśli poprzednie edycje wyglądały ładnie i w miarę realistycznie, „trójka" przypomina pod tym względem telewizyjną transmisję. Postacie bardzo wiarygodnie biegają po kortach, a dzięki świetnej animacji widać, że w swoje uderzenia wkładają mnóstwo siły. SEGA nie rezygnuje oczywiście z prostego i bardzo wydajnego modelu zabawy. Akcję ponownie kontrolować będziemy analogowym joypadem i jedynie dwoma przyciskami. To w zupełności wystarczy, aby widowisko jakie rozegra się na ekranie przyciągnęło nasze oczy na długie godziny. W zależności od tego, w jakiej odległości od piłki stoi nasz zawodnik, gra częstuje nas innymi animacjami uderzeń, lobów, ścinek i zamachów. Raptem dwa przyciski wystarczą, aby oddać ducha tego sportu.

Next-genowy Virtua Tennis 3 będzie zatem dokładnie taki, jakim go pamiętamy – szybki, prosty, widowiskowy i nastawiony na maksimum akcji. Przy serwisach pojawia się dobrze znany pasek mierzący siłę uderzenia i jeśli uda nam się przywalić w piłkę, gdy ten jest pełny, przeciwnik będzie miał niemałe problemy z jej odbiciem. Z drugiej strony, to smutna wiadomość dla tych z Was, którzy od nowej generacji konsol oczekują przede wszystkim nowych rozwiązań. Nie wydaje nam się, aby poza oprawą A/V coś drgnęło w mechanizmach rozgrywki. Nawet sztuczna inteligencja konsolowych zawodników utknęła na starym, dobrze znanym poziomie. Z większej odległości przeciwnicy grają naprawdę nieźle, ale totalnie gubią się, kiedy zmusimy ich do rozgrywki pod siatką. No, ale w tej chwili to nie jest ważne.

Pomimo usilnych starań nie udało nam się również ustalić, czy Virtua Tennis 3 korzystać będzie z nowych możliwości joypada Sony. Nie ukrywamy, że byłoby naprawdę miło, gdyby SEGA znalazła zastosowanie dla sonowskich czujników ruchu, na przykład przy serwisach, albo ścinkach! Aha, gra wygląda bardzo ładnie jedynie podczas rozgrywki. W momencie, gdy kamera robi najazd na twarz zawodnika, wychodzą pewne graficzne bolączki. Po pierwsze, SEGA prawdopodobnie nie miała jeszcze czasu popracować nad gębami wirtualnych chłopaków, bo ich twarze przypominają starożytne, pośmiertne maski. Po drugie, tylko podczas zbliżeń widać problemy z pop-upem i migoczące piksele, ale ufamy, że firma już dawno to zauważyła.

Demo, które Sega przywiozła na E3 pozwalało bawić się na dwóch różnych kortach. Tradycyjnie dla serii pojawi się tryb World Tour, w którym wybrana przez nas postać podróżować będzie po świecie, rozgrywając przy tym masę meczy podnoszących jej doświadczenie. Nie zabraknie oczywiście szybkich i trudnych mini gier, które pomogą Wam obyć się zarówno z systemem rozgrywki, jak i zachowaniami tenisisty. SEGA nie zapomina też o wielbicielach zakupów. Sklep, w którym ubierzecie zawodnika i dozbroicie go w lepsze przyrządy, tym razem pękał będzie w szwach. Nowe buty, koszulki, rakiety, piłki, spodenki – znajdziecie tu wszystko, czego dusza zapragnie. O tym jednak przekonamy się w drugim kwartale 2007 roku, kiedy Virtua Tennis 3 trafi na sklepowe półki. ■■

GBA SP
359,-

GBA SP BRIGHTER BACKLITE SCREEN
419,-

NINTENDO DS
499,-

PSP VALUE P.
849,-

PSP GIGA P.
1049,-

GAMECUBE
OD
250,-

XBOX
639,-

PS2 SLIM
519,-

PRZY ZAKUPIE PS2 KARTA PAMIĘCI TYLKO
65,-

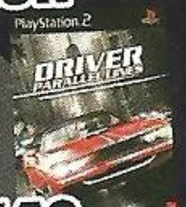
PS2 SLIM
+WRC RALLY E.
LUB
+BUZZ PL
599,-

XBOX 360
PREMIUM
1749,-

XBOX 360
PREMIUM
+GRA
1890,-

189,-

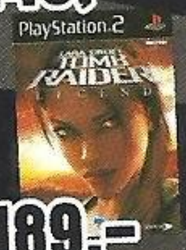
tel.



149,-

199,-

149,-



189,-

169,-

169,-

już wkrótce

229,-

239,-

229,-

249,-

tel.

tel.

tel.

DOSTAWA W 24h

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 45 A PAWILON 43 01-008 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl
www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
PEŁNA OFERTA NA STRONIE WWW I POD NUMERAMI TELEFONU
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

tel.

165,-

175,-

179,-

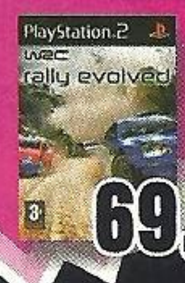
tel.

extra cena

po 99,-

po 75,-

77,-



69,-

tel.

akcesoria do XBOX 360

PS2

STAR WARS BATTLEFRONT II
OPOWIESCI Z NARNI PL
TRUE CRIME NEW YORK CITY
CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE
SIMS 2
KING KONG
SMACKDOWN VS RAW 2006
SSX ON TOUR
TOTAL OVERDOSE
007 FROM RUSSIA WITH LOVE
THE WARRIORS
BROTHER IN ARMS E. IN BLOOD
BATTLEFIELD M.COMBAT 2

XBOX 360

QUAKE 4
FIFA 06
AMPED 3
NFS: MOST WANTED
CONDEMNED
KAMEO
MOTO GP 2006
NBA 2K6
NHL 2K6
TOP SPIN

XBOX

THE GODFATHER
TOCA 3
NHL 2K6
NBA 2K6
FIGHT NIGHT ROUND 3
TOMB RAIDER LEGENDS
NFS:MOST WANTED
DRIVER PARALLEL LINES
GTA:SAN ANDREAS
HALO 2
FARCRY INSTINCTS
TOP SPIN
CRIMSON SKIES
TIGER WOODS PGA TOUR 2005
SSX 3
DOAX
RALLISPORT CHALLENGE 2
GHOST RECON A. WARFIGHTER
DEAD OR ALIVE 3
BURNOUT REVENGE
DEF JAM FIGHT FOR NY
FORZA MOTORSPORT
SPLINTER CELL CHAOS
THEORY
MECHASSAULT 2
BLACK
NBA STREET V3
PROJECT GOTHAM RACING 2
MIDNIGHT CLUB DUB EDITION
HEROES OF THE PACIFIC
FABLE
CONKER L.&RELOADED
MORROWIND
DOOM 3
PANZER DRAGON ORTA
SCRAPLAND
MOH: EUROPEAN ASSAULT
SECOND SIGHT
MOTO GP 3
CALL OF DUTY
TRUE CRIME NEW YORK CITY
GUN
SSX ON TOUR
KING KONG
PRO EVO 4
ODDWORLD: MUNCH ODYSEE
FULL SPECTRUM WARRIOR
INVISIBLE WAR
FLATOUT

PSP

NFS: MOST WANTED
WRC
CRASH TAG TEAM RACING
WIPEOUT PURE
RIDGE RACER
MEDIEVIL
COLIN 2005
F1 GRAND PRIX
FIFA 06
KAO CHALLENGERS
SPIDER MAN 2
KING KONG
PURSUIT FORCE
APE ESCAPE 3
SMACKDOWN VS RAW 06

NINTENDO DS

NFS: MOST WANTED

NEWSFLASH

WIELCY NIEOBECNI CAPCOM

Wystawa, na której nie słyszy się o nowym Devil May Cry ani Resident Evil to zmarnowana wystawa. Zarówno DMC4, jak i RE5 mogły z powodzeniem obnażyć prawdziwy potencjał PlayStation 3. Mogły, ale nie zrobiły tego – Capcom nie pokazał w tym roku dwóch największych wymiataczy, nawet w postaci prerenderowanych filmów. Smutne. E3 to przecież najlepsze miejsce, aby rozbudzić nową zajawkę.

PIĘTNASTKA NA START?

Szef Sony Computer Entertainment of America – Kaz Hirai spodziewa się aż piętnastu gier towarzyszących listopadowej premierze PlayStation 3. Niestety, nie wszyscy developerzy współpracujący z Sony podzielają entuzjazm Kaza. Simon Jeffrey z Sega of America i Brian Farrell z THQ twierdzą wręcz przeciwnie – „na starcie nowej konsoli nie ujrzymy zbyt wielu gier". Zgodnie ze słowami Jeffreya – wielu developerów nie dostało nawet od Sony development kitów i prace stoją w miejscu. Natomiast Brian Farrell stwierdził, że zbyt ryzykownie jest pisać grę na podstawie serialu Rodzina Soprano w momencie, gdy nie zna się pełnej specyfikacji sprzętu. Innego zdania są oficjele z Activision, EA oraz Ubisoftu. Mimo iż nie otrzymali jeszcze ostatecznych wersji devkitów – znają już moc i przepustowość procesora, a ich gry nabierają coraz większych rumieńców. Yves Guillemot z Ubi stwierdził jednak, że pierwsze gry na PS3 nie mają szans wycisnąć z procesora więcej, niż dwadzieścia procent mocy. „Podobnie było z Xboxem 360 w zeszłym roku." – powiedział szef Ubisoftu. Tymczasem już wiadomo, że Heavenly Sword, Formula One i MotorStorm to tytuły, których zabraknie niestety na starcie PlayStation 3. Daty ich premier przełożone zostały ostatecznie na „bliżej nieokreślony termin po świętach". Szef Sony Computer Entertainment Europe , David Reeves potwierdził jednak z całą stanowczością, że Resistance: Fall of Man zadebiutuje 17 listopada. Cieszymy się?

GRAND THEFT AUTO IV

Rockstar North, ekipa odpowiedzialna za sukces gangsterskiej serii dłubie już przy najnowszym GTA na konsole nowej generacji. Nie mamy wątpliwości, że silna marka serii sprawi, iż GTA IV sprzeda się w oszałamiającym nakładzie, ale ufamy też, że będzie to po prostu solidna i mega rozbudowana gra, mimo iż absolutnie nic jeszcze na jej temat nie wiadomo. Czwarte GTA zadebiutuje równocześnie na X360 i PS3 (Sony straciło czasowego exclusive'a!) – 19 października 2007 roku. Kawał czasu, ale... pamiętajcie, że Rockstar już zarywa nocki!

■ **Wczesny interfejs Singstara wygląda znakomicie, a już na pewno wystarczająco czytelnie nawet dla osób mających niewiele wspólnego z elektroniczną rozrywką.**

■ **Ciekawe jak to będzie – teledyski w HD zajmują masę miejsca na dysku, więc fajni SingStara w pewnym momencie mogą się zorientować, że tych 60GB to jednak trochę mało... Zobaczymy jak to Sony rozwiąże.**

SINGSTAR JEST **BARDZO MOCNYM BRANDEM W EUROPIE**, A SONY MA NADZIEJĘ, ŻE WRESZCIE PODBIJE TAKŻE I STANY ZJEDNOCZONE. **WIĘCEJ BRITNEY SPEARS** I BĘDZIE Z GÓRKI...

■ SONY, PLAYSTATION 3

SINGSTAR

Nawet pomimo tego, że wielkie hale, przez które przewalają się dziesiątki tysięcy ludzi, nie należą do miejsc, w których można spokojnie pobawić się w karaoke, Sony nie rezygnuje z demonstrowania kolejnych edycji SingStara na większych imprezach. Jednym z powodów, dla których SingStar tak łatwo podbił Europę był bez wątpienia olbrzymi repertuar dobrych piosenek, które tytuł ten zawsze miał na pokładzie.

Nowy SingStar (nazwa robocza), zmierza prosto na PlayStation 3 i już na wstępie przywita się z nami setką utworów pochodzących z różnych nurtów muzycznych. Jeśli uważacie, że to niewiele, Sony zapewnia, iż w dniu premiery gry możliwe będzie ściągnięcie z sieci ponad trzystu dodatkowych kawałków, wśród których namierzycie absolutnie każdą piosenkę, którą bawiliście się na PlayStation 2. Opcja ssania piosenek z sieci oznacza, że prawdopodobnie raz na zawsze pożegnamy się z nowymi edycjami SingStara, przynajmniej w takiej formie, jaką Sony karmiło nas od dwóch lat. Zassane z netu przeboje automatycznie zapisane zostaną na twardym dysku konsoli, dlatego jeśli chcecie mieć je wszystkie, warto pomyśleć o PS3 z 60GB twardzielem. Kiedy na serwerach Sony pojawi się nowy teledysk, podpięci do sieci gracze natychmiast zostaną o tym poinformowani.

Przesiadka SingStara na PlayStation 3 oznacza w zasadzie jedną dosyć ważną zmianę. Większość, jeśli nie wszystkie teledyski zapisane na nośniku Blu-ray nagrane będą w wysokiej rozdzielczości i przystosowane pod standard HDTV. Tym samym, choć do tej pory wydawało nam się to niemożliwe, grafika nowego SingStara będzie o niebo ładniejsza, niż we wszystkich poprzednich częściach. Żadnych zmian nie odnotujemy natomiast w zasadach prowadzenia rozgrywki.

SingStar to w dalszym ciągu stare dobre karaoke, gdzie niezależnie od wokalnego talentu, śpiewamy (a raczej – ryczymy) najbardziej znane piosenki ostatnich lat. Cała zabawa polega na tym, aby w miarę poprawnie naśladować oryginalnego wykonawcę. Im lepiej traficie w jego ton i rytm piosenki, tym więcej punktów SingStar wypłaci pod koniec „męczarni". Wyjątkowo utalentowani z Was nagradzani są dodatkowymi bonusami. Wystarczy poprawnie zanucić kilka zwrotek piosenki, a gra otworzy przed Wami szansę na zdobycie złotych nut. Poprawne wyśpiewanie bonusa oznacza jeszcze więcej punktów i tym samym – dobrą ocenę w podsumowaniu. Nie da się ukryć, że SingStar zaprojektowany został głównie pod kątem wieloosobowej rozgrywki. Im więcej osób złapie za mikrofony, tym większa zabawa i wyzwanie.

Wraz z next-genowym SingStarem Sony przygotowało również nowe mikrofony. „Majki" prezentują się teraz nie tylko znacznie lepiej, niż dotychczasowe zabawki, ale zaprojektowane zostały tak, aby „nie słyszeć" niczego, poza głosem śpiewającego. Ciężko przejść obojętnie obok faktu, że SingStar współpracował będzie z kamerką EyeToy. Jeśli nie spodobają się Wam teledyski z gry, zawsze możecie ponagrywać ich własne aranżacje, a następnie stworzony przez Was klip zgrać na Memory Stick Duo i odpalić na PlayStation Portable. Nawet jeśli nie macie EyeToya, w dalszym ciągu możecie odtwarzać własne „teledyski" na PSP. Coraz bardziej zdumiewa nas zapowiadana współpraca tych konsol. ■■

■ SONY, PLAYSTATION 3

EYE OF JUDGEMENT

Takiej gry karcianej jeszcze nie widzieliście! Wystarczy rozłożyć na stole specjalną makietę 3x3 pola, wziąć do rąk talię kart i pozwolić, aby przebieg rozgrywki rejestrował next-genowy EyeToy, a na ekranie telewizora zobaczycie rzecz niezwykłą. Kamerka Sony sprawi, że każda karta, którą położycie na tekturowej planszy, ożyje na ekranie telewizora. Przykładowo, wyłóżcie z talii kartę z wizerunkiem smoka i umieśćcie ją w wybranym przez Was polu, a telewizor natychmiast pokaże, jak z karty wyłazi prawdziwy smok i zaczyna siać pożogę wśród nieprzyjaciół. Niesamowita sprawa. Naturalnie w pudełku z Eye of Judgement otrzymamy komplet trzydziestu kart z ukrytym cyber kodem. To właśnie po nim EyeToy rozpoznaje, jaką jednostkę trzymacie w ręku i jaką następnie przypisać jej animację. Proste.

Celem w grze jest przejęcie władzy nad wszystkimi dziewięcioma polami planszy. Aby nawiązać walkę z przeciwnikiem, wystarczy położyć kartę swojego potwora na sąsiadującym polu, ale na wynik mają wpływ jeszcze takie czynniki, jak siła kreatur, zasięg ich działania oraz kierunek, w którym są odwrócone. Każda postać, która znajdzie się na planszy, opisana jest takimi informacjami, jak: zdrowie, punkty ataku, odporność i specjalna zdolność. Jaka to zdolność? Otóż kreatury specjalizują się w mocach jednego z pięciu żywiołów, między innymi ognia, wody, powietrza i ziemi. Oprócz kart z postaciami, na ekranie telewizora wyświetlona zostanie także plansza do gry oraz łapska grających osób. Ostrożnie! Z tego, co widzieliśmy potwory niezbyt przyjacielsko reagują na paluszki graczy i bardzo chętnie je kąsają. A wiecie, że podstawowych bestii znajdzie się w grze około setki? Pola, które uda nam się w trakcie zabawy zająć, konsola zakreśli jednym z dwóch kolorów – czerwonym lub niebieskim. Sony zarzeka się również, że w dniu premiery gry można będzie ściągać z sieci dodatkowe bestie, chociaż forma ich dystrybucji i ceny nie zostały jeszcze ustalone. Zabawka docelowo przeznaczona będzie dla dwóch graczy, w tej chwili jednak producent szuka sposobów, aby umożliwić wyrównaną walkę także przez internet. ■■

NEWSFLASH

VIRTUA FIGHTER 5

Piąta część Virtua Fighter powstaje jako exclusive na PlayStation 3. Co prawda na E3 nie można było jeszcze sprawdzić konsolowej wersji tego wymiatacza, ale wiemy, że port od dłuższego czasu jest już w drodze. Zgodnie z tradycją serii, w Virtua Fighter 5 pojawią się dwie kolejne postacie – młoda Chinka Eileen oraz meksykański wrestler El Blaze. Eileen jest mała i szybka, a jej preferowany styl walki to kung fu. Natomiast zamaskowany El Blaze lubuje się w łamaniach, dźwigniach i atakowaniu przeciwnika całym ciałem. Łącznie ze „starą gwardią" postaci, Virtua Fighter 5 może pochwalić się siedemnastoma grywalnymi wojownikami. Podstawowym trybem rozgrywki będzie Quest Mode, w którym bohater podróżuje po świecie i klepie kolejnych zawodników. Podobnie, jak w VF4, tak i tu czeka nas gigantyczna ilość dodatków do kupienia w zamian za wygrane w walce pieniądze.

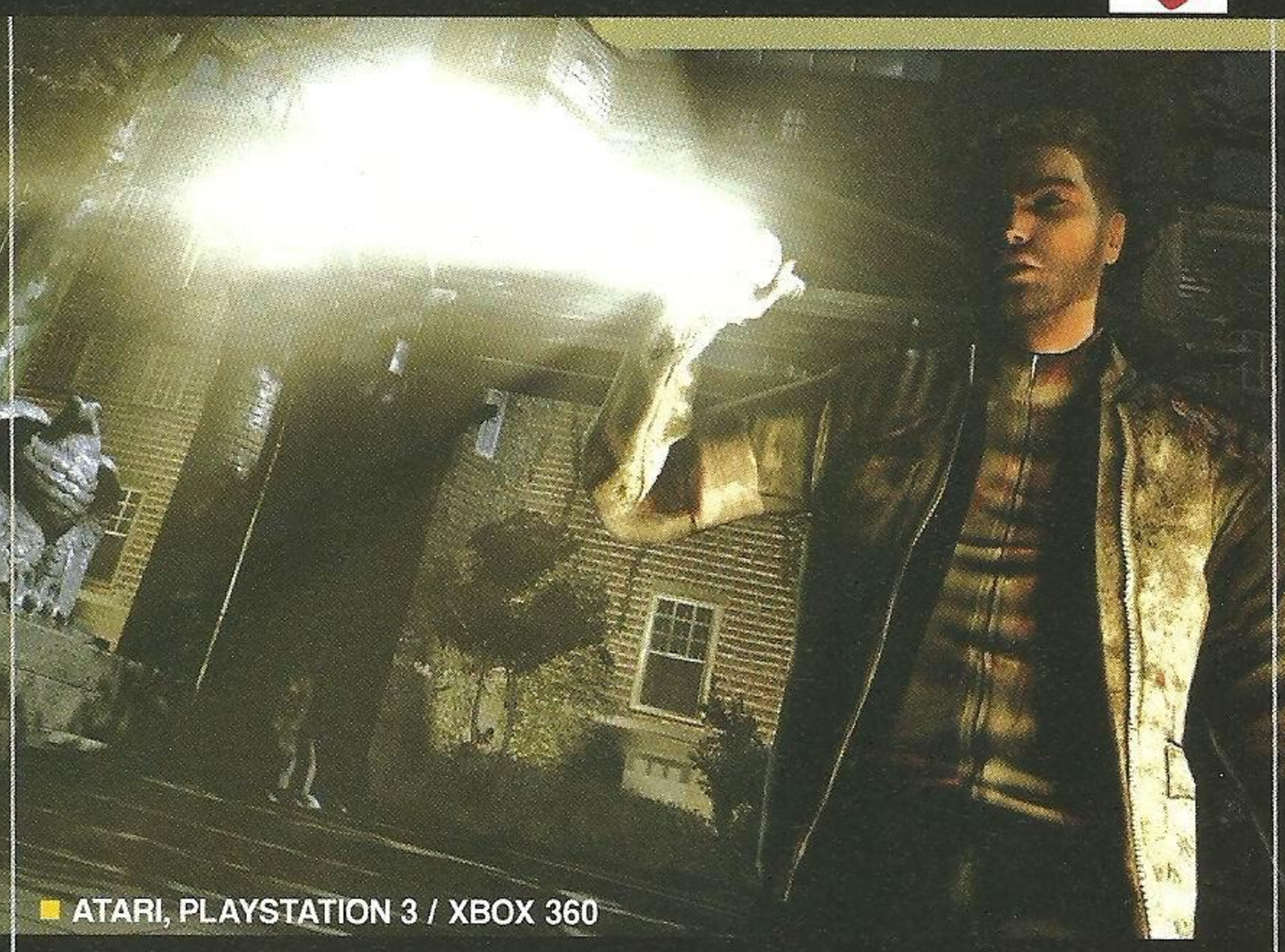
ELVEON

Epicka fabuła, wielki i otwarty świat fantasy oraz Unreal 3 Engine zapewniający solidną oprawę graficzną. Gra pisana jest równocześnie na konsole nowej generacji oraz komputery PC, a wczesne demko powinno nakręcić na nią przynajmniej tych z Was, którzy polubili się z ostatnim Oblivionem. Co ciekawe, grę pisze 10tacle Studio, słowacki zespół programistów, który w dalszym ciągu szuka wydawcy dla Elveona. Listę wcześniejszych dokonań tego studia możemy litościwie przemilczeć – dość powiedzieć, że były na niej gry opowiadające o słowackim Święcie Października. Elveon, zgodnie z obietnicami twórców, proponuje wielki, tętniący własnym życiem świat, zróżnicowany system walki z przeciwnikami, a także ogromną przygodę z wieloma bocznymi wątkami. Słowo Elveon samo w sobie oznacza „Księgę Elfów".
// **Także na Xboxa 360**

CODED ARMS ASSAULT

Konami nie przejęło się porażką Coded Arms na PSP i ochoczo zabrało się za dłubanie przy nowej wersji gry – tym razem na PlayStation 3. Krótkie demko Coded Arms Assault działało na silniku Unreal Engine i wyglądało dosłownie jak renderowany film. Konami zapewnia jednak, że wszystko, co prezentowano na pokazie, liczone było na silniku gry. CA: Assault, podobnie, jak przenośna wersja tego tytułu, opowiada o losach hakera, który „wchodzi" do cyberprzestrzeni i walczy z zagrożeniem ze strony wrogiej korporacji. Akcja gry w całości toczy się w wirtualnym środowisku, a to oznacza, że trzeba pogodzić się z cyfrowymi, „kwadratowymi" eksplozjami oraz faktem, że pokonani przeciwnicy rozpadają się na zero-jedynkowy kod. Coded Arms pozwala maksymalnie dewastować otoczenie, a obok trybu Story pojawi się multiplayer online.

GRA, KTÓRA **ZAPOCZĄTKOWAŁA GATUNEK SURVIVAL HORRORÓW** DOCZEKA SIĘ KOLEJNEJ, **NEXT-GENOWEJ** ODSŁONY.



ATARI, PLAYSTATION 3 / XBOX 360

ALONE IN THE DARK

Niewiele mogę powiedzieć na temat fabuły piątego Alone'a." – tłumaczy David Nadal, szef Eden Studios i reżyser serii – „Spodziewajcie się jednak dwóch rzeczy: akcji osadzonej bliżej naszych czasów i Edwarda Carnby'ego w roli głównego bohatera". A więc znowu on – Edward Carnby – detektyw badający zjawiska paranormalne, którego przygody śledzimy od ponad czternastu lat. Z jednej strony to zaskakujące. Akcja pierwszej części gry toczyła się w roku 1926. Jakim cudem Carnby znalazł się na przedmieściach Nowego Jorku w 2006 roku? Prawdopodobnie nie będzie to dokładnie ten sam człowiek, a ktoś w rodzaju „duchowego spadkobiercy". „Gatunek survival horrorów poszedł w złym kierunku," – tłumaczy Nadal – „one nikogo już nie straszą."

Trudno odmówić mu racji. Tak, jak każda szanująca się seria gier przeżywa swoje rehabilitacje w postaci powrotów do korzeni, tak nowy Alone in the Dark postara się wystraszyć nas równie mocno, jak udało się to pierwszej części gry. Tak, tej z 1992 roku. „Po raz kolejny chcę złamać utarte przez konkurencję schematy i zaproponować świeże spojrzenie na tę gałąź gier." – puentuje Nadal. Czy dotrzyma słowa? Być może – akcja nowego Alone in the Dark osadzona będzie w centrum Nowego Jorku, a dokładniej w tamtejszej oazie spokoju – Central Parku. Eden Studios podeszło do sprawy bardzo profesjonalnie. Najsłynniejszy park świata oglądany był ze wszystkich możliwych zdjęć (w tym satelitarnych), a następnie zaadaptowany został na potrzeby gry. Jeśli wierzyć słowom Nadala, miejsce to odwzorowano wręcz idealnie, z dokładnością do 50 centymetrów. Jednym z głównych zadań autorów będzie sprawienie, aby gracze poczuli się, jakby naprawdę tam byli. Każde drzewo, każda ścieżka i zaułek znalazły tu swoje odbicie, zaś Edward Carnby może przespacerować się w dowolny punkt na mapie. O tak, poczucie wolności to ważna sprawa i David Nadal doskonale o tym wie.

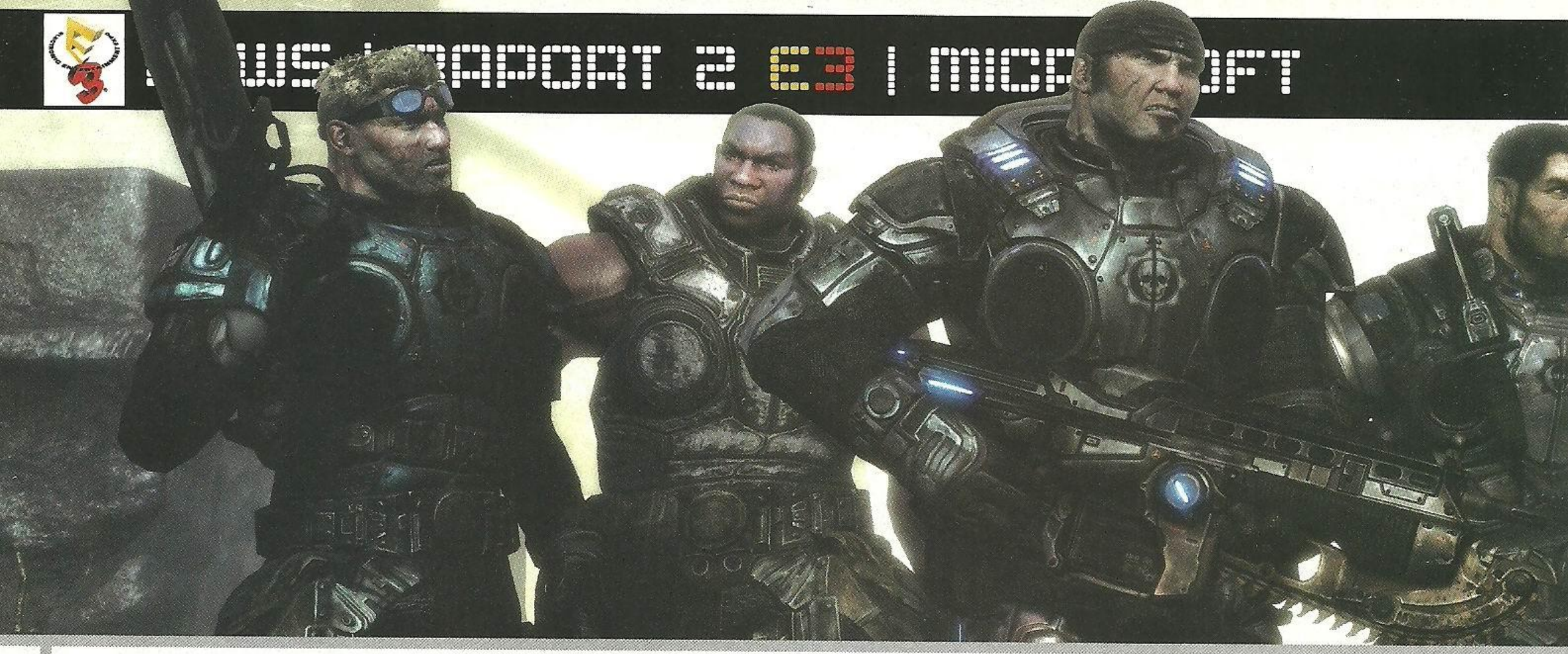
Przygotujcie się zatem na prawdziwy Grand Theft Horror. Z serii znikają ograniczenia w postaci ścian, drzwi, czy schodów. Edward ma do pokonania naprawdę duży obszar i aż strach pomyśleć, co czai się na niego w ciemnościach.

Wizja survival horroru według Davida Nadala zbija nas nieco z tropu. Plątanie się po nawiedzonych domach (komisariatach) i uciekanie z pokoju do pokoju niosło w sobie potężną dawkę strachu. Free-roaming może sprawić, że przestraszymy się jeszcze bardziej, niż czternaście lat temu. Może, ale wcale nie musi... „Najgorszy strach to ten, który rodzi się w naszych głowach." – mówi szef Eden Studios – „Prawdziwa obawa to uczucie, które rośnie powoli, aby w pewnym momencie osiągnąć punkt kulminacyjny. Daleki jestem od tanich zagrywek przez zaskoczenie. Myślę, że nieźle namieszam w Waszych głowach."

Pierwsze minuty z wczesną wersją Alone in the Dark sugerują, że na świat gry spojrzymy zarówno oczami Edwarda, jak i z kamery umieszczonej tuż za jego plecami. Zdaje się, że głównym przeciwnikiem naszego bohatera nie będą demony (choć ich też nie zabraknie), a właśnie ciemność oraz fakt, że coś się czai w pobliżu. Już w pierwszej misji mr. Carnby uciekał ile sił w nogach przed stale powiększającym się pęknięciem w ziemi. Co powodowało, że ziemia pękła? Jak walczyć z takim wrogiem? Piekielne moce, czy nie – Edward nie zapomni wziąć ze sobą pistoletu i paru magazynków. Do tego dochodzi jeszcze motyw z „pożyczaniem" samochodów. Aby to zrobić, Eddie zmuszony będzie stłuc szybę, wyrwać kable spod kierownicy i połączyć ze sobą te odpowiednie. Zepniecie nieprawidłowe, a włączy się alarm. Nowy Alone zapowiada się dość oryginalnie – zobaczymy, jak Nadal poskłada wszystkie te fajne pomysły w całość. ■■

■ Zgodnie z tym, co usłyszeliśmy na prezentacji AitD, chłopaki zarzucili idiotyczny motyw "odradzających się co kilkadziesiąt lat Edwardów Carnby'ch, wielkich łowców zła". I dobrze. Chociaż z drugiej strony pokazuje to, jak dalekie w skutkach może być nieopatrzne osadzenie w roli głównego bohatera gry samodzielnie dającej narodziny gatunku (w tym wypadku mało popularnych survival horrorów) grubasowi z wąsami i przylizaną fryzurką. No więc to, jak Edward trafił w nasze czasy (i zgolił wąsy i stracił parę kilo) stanowi jedną z tajemnic nowego Alone'a.

■ ...które robią spore wrażenie, jak zawsze przy francuskich produkcjach. Mamy nadzieję na prastarych, uśpionych i przerażających bogów rodem z Lovecrafta.



MICROSOFT: Kluczem jest

BANAŁEM BYŁOBY ROZPOCZĄĆ SŁOWAMI „W ROK WIELE MOŻE SIĘ ZDARZYĆ", ALE MICROSOFT JEST TO WYSTARCZAJĄCO DUŻO CZASU, BY – OBRAZOWO MÓWIĄC – Z BŁAZNA PRZEISTOCZYĆ SIĘ W

■ **Podpinany do konsoli przez USB, mniej więcej o dwie trzecie mniejszy od konsoli. Trafi do sprzedaży na Gwiazdkę, kiedy to na rynku będzie już około stu pięćdziesięciu filmów na HD-DVD. Cena? 199 dolarów, ale kwestią otwartą pozostaje sprawa podłączenia go do odbiornika (poprzez X360) – brak jest kabla HDMI lub DVI dla X360, więc filmów w 1080p raczej sobie za jego pomocą nie pooglądamy.**

■ **Wraz z Forza Motorsport 2, czyli w okolicach grudnia na rynek trafi bezprzewodowa kierownica oferująca pełen force-feedback (wyłącznie po podpięciu kablem do prądu). Standardowe baterie pozwolą jedynie na obsługę wibracji. Oczywiście nie zabraknie pedałów dołączanych do zestawu.**

■ **Jeśli widzieliście bezprzewodowy zestaw słuchawkowy do telefonów komórkowych, to już wiecie jak wygląda nowy headset. Zasilany akumulatorkami podziała osiem godzin bez ładowania, a w razie potrzeby będzie można użyć dostępnej w zestawie ładowarki. Słuchawka korzystać ma z tej samej częstotliwości, co pady, i zadziała bez przystawek.**

Nie ma się co oszukiwać. Zeszłoroczna prezentacja MS już zawsze kojarzyć się będzie z zabawnymi hasłami wesołej trójki Allard, Bach i Moore. Wszyscy pamiętamy teksty w stylu „Chcemy zdobyć miliard użytkowników" czy też „W HD-erze dostarczymy Zen grania". Zawsze też będziemy mieć przed oczami obraz zaledwie dobrze wyglądających gier, dosłownie zmiażdżonych piękne renderowane trailery Killzone, czy Motorstorm od Sony.

MASTA MOORE

W tym roku z całej trójki „mędrców" pozostał jedynie Mistrz Zen – Peter Moore. Przyznał on, że przed zeszłoroczną konferencją zastanawiano się, czy lepiej pokazywać trailery, czy raczej nie ściemniać i zaprezentować jak rzeczywiście wyglądają gry. Później długo wydawać się mogło, że Microsoft dał się pobić przez Sony właśnie stawiając na szczerość, ale jak się okazało, w okresie od premiery sprzętu do tegorocznego E3 Amerykanie mimo wszystko doskonale sobie poradzili. Aha. „Mistrz Zen", to oficjalna ksywka Petera Moore'a. Rozpoczynający konferencję pokazem Gears of War, Cliff Bleszinski, właśnie w'ten sposób nazwał naszego ulubieńca.

Moore jeszcze przed przejściem do właściwej części konferencji podkreślił, że wszystkie plotki, jakoby MS specjalnie nakręcił ludzi do zakupu Xboxa 360 wypuszczając mniejszą ilość konsol na rynek są fałszywe. „Chciałbym, żebyśmy byli aż tak sprytni." dodał komentując całą sytuację. Prawda zaś jest taka, że mało kto w firmie spodziewał się, że zrealizuje się marzenie sprzedania dziesięciu milionów egzemplarzy w ciągu roku od premiery, a tymczasem wszystko wskazuje na to, że tak właśnie się stanie. Do końca czerwca baza użytkowników X360 przekroczy liczbę pięciu milionów, co oznacza (jeśli wierzyć źródłom, na które powołuje się gigant z Redmond), że jest to najlepiej sprzedająca się konsola w historii. Żadna inna nie sprzedawała się w tak szybkim tempie. Mało tego, nawet iPod wolniej znikał z półek sklepowych. A co powiecie na fakt, że w USA na każdą konsolę przypada aż cztery i pół gry oraz trzy dodatkowe akcesoria? Choć MS trochę manipuluje faktami mówiąc o ilości sprzedanych akcesoriów nie wspominając, że poprzez zakup dodatkowego sprzętu ludzie rozbudowywali wersję Core do trudno dostępnego Premiuma (najlepsze wyjście, żeby móc w pełni korzystać z usługi Live).

Skoro już jesteśmy przy liczbach, warto wspomnieć o szykowanych na koniec roku około stu sześćdziesięciu (!) grach, wśród których znajdzie się wiele pozycji, o których przeczytacie na następnych stronach naszej relacji. Niemniejsze wrażenie robi ponad setka niezależnych studiów developerskich tworzących gry, które będą dostępne później za pośrednictwem Xbox Live Arcade. Moore podkreślił, że być może to właśnie ta usługa jest głównym powodem, dla którego konsola sprzedaje się tak dobrze, ponieważ oferuje rozgrywkę dla całej rodziny, będąc równocześnie największym takim zbiorem klasyków dostępnym na jakąkolwiek konsolę. Do grona firm, których stare tytuły można zakupić poprzez Arcade, dołączą już niedługo Namco (Pac-Man, Galaga), Konami (Frogger, Contra) Midway (Ultimate Mortal Kombat), Sega (Sonic The Hedgehog). Część z tych pozycji zostanie wzbogacona o możliwość zdobywania achievementsów, listy rankingowe, a nawet w jakiś sposób dostosowana do „HD Ery". Czy teraz znajdzie się ktoś, kto wciąż wątpi w siłę retro grania?

LIVE POWER!

Dzięki umieszczeniu dema Fight Night Round 3 na Xbox Live Marketplace, w ciągu kilkunastu dni ilość złożonych preorderów na tę grę wzrosła aż pięciokrotnie. Moore nie omieszkał poinformować, że do przyszłorocznego E3 do Live na stałe podłączonych będzie aż sześć milionów osób. Z całą pewnością w osiągnięciu tego celu pomoże styczniowa premiera pecetowego systemu operacyjnego Windows Vista tworzonego przede wszystkim z myślą o graczach. Jeśli wierzyć zapewnieniom „Tańczącego za dolara"*, będzie on stabilniejszy i bardziej przyjazny dla użytkownika. W sumie niewiele by nas to interesowało, gdyby nie fakt, że integralną częścią tego systemu stanowić ma Live Anywhere.

Będzie to rozszerzona usługa Xbox Live, tym razem dostępna również dla posiadaczy komórek z odpowiednim softem oraz pecetowców używających Windows Vista. Dzięki stałemu dostępowi do sieci można będzie sprawdzić co robią (i na jakim sprzęcie) znajomi, przejrzeć ich karty, sprawdzić listę Achievementsów, zobaczyć Gamescore. Da się również wysłać im wiadomość, albo zassać grę z Live Arcade i na przykład bawić się nią na komórce (Zuma, Hexic). Dzięki dostępowi do swojego konta z dowolnego urządzenia, możliwe będą takie cuda, jak zakup nowego samochodu do Forzy przez telefon i przesłanie go do znajomego grafika używającego Visty. Ten odpowiednio podmaluje furkę i odeśle ją gotową do wyścigów na Xboksie 360.

Wraz z premierą Visty pojawi się fps Shadowrun umożliwiający wspólną grę posiadaczom X360 i pecetów. Myszki i klawiatury kontra pady? O wyniku tego starcia przekonamy się już niebawem.

Jak powiedział przedstawiający tę usługę Bill Gates, w tej chwili około stu pięćdziesięciu milionów osób na całym świecie gra na pecetach, a około miliarda korzysta z telefonu komórkowego. Jakiś czas temu były szef Xbox Japan Yoshihiro

KONFERENCJA JASNO DAŁA DO ZROZUMIENIA, ŻE **MICROSOFT NIE TYLKO POWAŻNIE PODCHODZI DO KWESTII GRANIA, ALE ZWYCZAJNIE ATAKUJE TEN RYNEK** DOSŁOWNIE Z KAŻDEJ STRONY, WYSTAWIAJĄC NAJCIĘŻSZE DZIAŁA

Live!

PRZYKŁADEM NA TO, ŻE ROK POWAŻANEGO BOHATERA.

Maruyama powiedział, że X360 ma tajemnicze funkcje, które dostępne będą przez sieć rok po premierze. Czyżby miał wtedy na myśli Live Anywhere? Wykorzystanie specyficznych możliwości każdej z tych platform (oraz Xboxa 360) poprzez Live Anywhere przeniesie zabawę online w prawdziwie nowy wymiar. Jeśli Allard mówiąc o miliardzie użytkowników myślał właśnie o tej usłudze, to chyba przestaniemy się z niego nabijać.

Konferencja jasno dała do zrozumienia, że Microsoft nie tylko poważnie podchodzi do kwestii grania, ale zwyczajnie atakuje ten rynek dosłownie z każdej strony, wystawiając najcięższe działa. Najpierw zunifikowano wszystkie oddziały zajmujące się grami na różne platformy w jeden duży, wspólny. Do tego firma wciąż stara się przebić w Kraju Kwitnącej Wiśni, a obecność Hironobu Sakaguchiego na konferencji stanowiła wyraźny sygnał wysłany w stronę Japończyków, że Microsoft nie składa broni i Xbox 360 walczy mocno o ich względy. To samo zresztą tyczy się dzieci i całych rodzin na całym świecie – takie tytuły jak Lego Star Wars, Sonic, czy Viva Pinata pokazują, że w przeciwieństwie do pierwszego XKlocka, nowy sprzęt MS jest przystępny nie tylko dla hardkorowców. Również my mamy powód do radości, bowiem Bill Gates potwierdził rewelacje odnośnie polskiej premiery konsoli. Oficjalnej dystrybucji doczekają się także na przykład Węgrzy, Czesi oraz Hindusi.

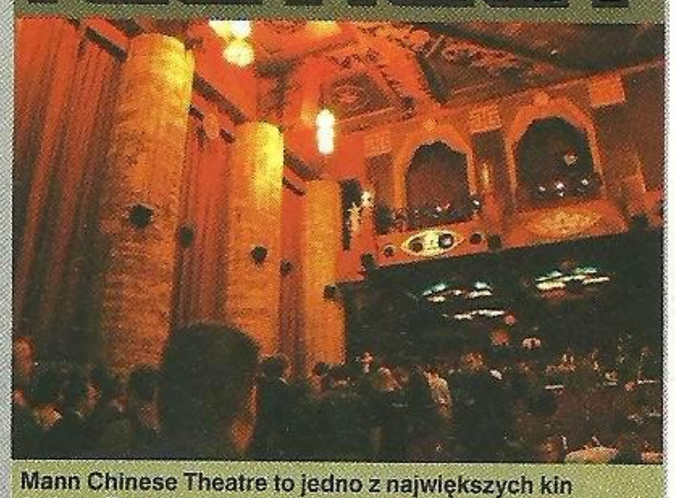
JEDZIEMY GRUBO

Konferencja miała również swoje mocne momenty. Jakiś czas temu Mistrz Zen zapowiadając Halo 2 pokazał światu tatuaż z logiem gry zrobiony na prawej ręce. Tym razem mówiąc: „Niektórzy zajmują się gumowymi kaczkami, niektórzy robią tatuaże." pokazał swój nowy nabytek – logo GTA IV. Tym samym posiadacze X360 mogą spodziewać się Grand Theft Auto IV, którego premiera nastąpi w przyszłym roku. Dokładnie 16 października w USA i trzy dni później w Europie! W ten sposób X360 stanie się jedyną konsolą mającą na pokładzie dwie najpopularniejsze ostatnimi czasy serie. Specjalnie do GTA IV zostaną stworzone dodatki dostępne do ściągnięcia z Xbox Live. A puszczony na zakończenie konferencji trailer HALO 3 wywołał spore poruszenie.

Mogliśmy nabijać się z Microsoftu w zeszłym roku, z przymrużeniem oka traktować wypowiedzi „trzech mędrców", ale nie sposób nie przyznać, że to właśnie Xbox 360 najlepiej w tej chwili wypada w naszych oczach. Niezwykle ambitne plany rozwoju plus sporo gorących tytułów aktualnie znajdujących się w produkcji, każą wierzyć, że tym razem Sony nie podbije rynku z łatwością. O ile w ogóle tego dokona. ■■

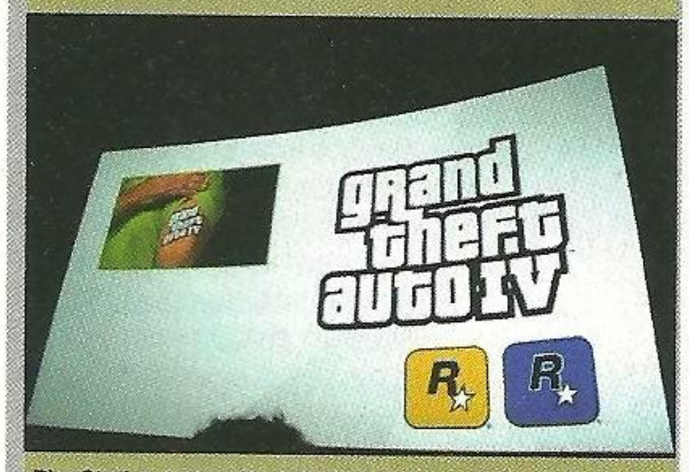
(*) *„Tańczący za dolara" – Peter Moore zatańczył dla publiczności za dolara podczas rozmowy ze Space Ghostem (na wyraźne życzenie animowanego prowadzącego). Pieniądze rzucone przez kogoś z publiki odrzucił...*

FAKTY I AKTY



Mann Chinese Theatre to jedno z największych kin świata. Tu odbywały się zawsze premiery kolejnych części Gwiezdnych Wojen i tu Microsoft urządził swoją konferencję.

Xbox 360 to oczywiście ważna sprawa dla firmy, ale odnosimy wrażenie, że Windows Vista – system operacyjny, który ukaże się w 2007 roku, ma równie wielki, jeśli nie większy priorytet.



PlayStation 3 straciło dotychczasowy półroczny exclusive na kolejną grę z serii GTA – obie wersje ukażą się dokładnie tego samego dnia.

Live Anywhere ma zintegrować konsole, pecety, komórki, PDA i wszystko to, czego używa nowoczesny człowiek. Live Anywhere idealnie nadaje się do umożliwienia tworzenia własnych broni/zbroi/innych przedmiotów, a następnie korzystanie z nich w trakcie gry. Wróżymy szybki rozwój tej właśnie opcji.

XBOX LIVE VISION CAMERA to odpowiednik EyeToya. Ze słów Moora wynika, że pojawi się opcja zrobienia sobie zdjęcia twarzy i umieszczenia go w GamerTagu, albo nawet w takich grach jak Rainbow Six Vegas i Wold Series of Poker. Użytkownicy Live Gold wykorzystają kamerkę również do video chata.

N(e)O Comments

MARCELLUS

Wszystko fajnie, wszystko pięknie – Microsoft rzeczywiście stara się graczom dogodzić i pokazuje coraz fajniejsze i ładniejsze gry oraz zapowiada szatańskie (z mojego i tylko mojego punktu widzenia) Live Anywhere. Czy to naprawdę musi być tak nachalne, czy nie można mieć choć odrobiny wolności od sieci i zapędów do wciskania nam wszystkiego „za drobną opłatą"? Wiecie jak zarabiają banki najłatwiej i najsprawniej? Podnosząc o drobną kwotę na przykład opłaty za przelewy – pomyślcie, że podniosą je o 50 groszy. Niedużo, prawda? To teraz wyobraźcie sobie, że w ciągu miesiąca takich przelewów zostanie dokonanych dwadzieścia milionów – 10 milionów czystego zysku na czymś tak banalnym. A gracze co? Nie kupią czegoś taniego myślicie, jakiejś popierdółki za dolara? Kupią, i będą ich dziesiątki, setki tysięcy – na głupim lewym bucie do MMORPGA można zarobić w ten sposób setki tysięcy zielonych, a zrobienie go przecież jest wysiłkiem w zasadzie zerowym. Genialnie to zostało pomyślane. I jedynym problemem jest teraz już tylko zrobienie takiej gry, do której gracze będą chcieli sobie dokupować różne rzeczy – ja sam bym się pewnie złapał na nowego piłkarzyka do PESa za dolca, albo piłki i stroje lub buty... I stadion za 5$... Microsoft ma to obcykane i wpuszcza nas, naiwniaczków, w te słodziutkie maliny. Ba, umożliwiając nam dokonanie tego z komórki sprawi, że zarobią też inni – operatorzy sieci choćby, a na dokładkę my, w radosnym uniesieniu, natychmiast rozpuścimy wici – są nowe stroje dla Francji w PES6! I kumple kupią, a przynajmniej zajrzą i... może wezmą nowe buty dla Ronniego. A co na to japończycy? Długo byli tradycjonalistami, a ich korporacje cechuje spora innercja – od pomysłu do wykonania droga jest długa. Ktoś im jednak musiał podpowiedzieć, jaka przepotworna kasa stoi za mikropłatnościami, więc też się za to wzięli. To nie Wii jest przyszłością elektronicznej rozrywki – przyszłością jest robienie takich gier, żeby można było do nich dorzucać łatwo różne różności za kasę do ściągnięcia. Chyba więc rację mieli Ci, co wróżyli, że Microsoft wywróci ten rynek do góry nogami. Już to zrobił. ■

MATT

Powiem tak – im mniej człowiek spodziewał się po konferencji Microsoftu, tym bardziej go cały ten pokaz rozwalił. Microsoft musiał naprawdę nieźle się postarać, aby zmienić niezbyt fajny wizerunek, który wypracował sobie przez ostatnie pół roku. Pamiętacie – brak konsol w sklepach, przegrzewające się zasilacze, brak epokowych tytułów sprzedających system, żenująco niskie zainteresowanie w Japonii – takich pięciu miesięcy na rynku nie życzyłbym nikomu. Dziewiątego maja sytuacja zmieniła się diametralnie. Wystarczyło, że na scenę wskoczył Cliff Bleszinski i przez 10 minut pograł w swoje Gears of War, abym... ojcowską miłością pokochał Xboxa 360! Takich tekstur, tak krwawej jatki i mięsnej rzeźni nie widziałem odkąd gram na konsoli. Gears of War rozbudził we mnie maksymalną zajawkę – nie mogę doczekać się dnia, kiedy Gulash przytaszczy TO do redakcji! Wracając jednak do konferencji Microsoftu. Zapamiętam ją jako jedno wielkie pasmo niespodzianek. Lumines Live, Lost Planet, Forza Motorsport 2, Mass Effect, HALO 3... po takich zapowiedziach adrenalina sama wypłynęła mi uszami! Pamiętam, w jakich bólach Xbox 360 przebijał się przez zeszłoroczne E3. Chrupiące gry, szczątkowe stanowiska z konsolami, nieciekawe (oprócz Condemned) tytuły. W tym roku sprawy przybrały zupełnie, ale to ZUPEŁNIE inny obrót! Microsoft całkowicie skupił się na promowaniu nowych tytułów (a wśród nich praktycznie żadnych sequeli!), pokazał mnóstwo ekskluzywnych gier, które do końca roku „zatańczą" na białym next-genie i trzeba przyznać, że o to właśnie chodzi! Być może oczekiwania wielu osób nie zostały spełnione, ale gołym okiem widać, że wokół Xboxa 360 zbierają się nareszcie solidne, pierwszoligowe tytuły, które... sprzedadzą ten system! Mogłem do tej pory wmawiać sobie, że Project Gotham Racing 3 jest śliczny, że nie ma ładniejszego shootera fpp niż Perfect Dark Zero, a patrząc na Ghost Recon: AW widzę next-genową grafikę, ale dopiero teraz dostrzegam, czym jest potęga drugiej generacji gier! ■

GULASH

Microsoft pokazał przedsmak tego, co może zrobić ze swoim Live, jeśli tylko mu się zachce. Trzy demka przez trzy dni E3 – Lost Planet, Test Drive i Moto GP, a do tego dziesiątki trailerów nowych gier. I wszystko za friko dla użytkowników trzystaseśćdziesiątek. Niebawem nie będzie nawet potrzeby jechać na E3, bo 24-godzinny kanał E Live będzie nadawał programy, wywiady, prezentacje i podawał je w 720p do Waszej dumnie stojącej w centralnym punkcie plazemki czy elcedeczka. Jestem totalnie oczarowany Live i Live Arcade, zajarało mnie Live Anywhere; to coś wprost obłędnego, o czym nawet nie śniło mi się gdy z chłopakami ładowałem do sprowadzonej z Japonii szarej maszynki pierwszego Tekkena i Rigde Racera. Pełna globalizacja, pełna automatyzacja, niesamowita łatwość. Myślę, że Microsoft będzie cisnął i inwestował w tę usługę tak mocno, jak tylko się da, a w dłuższej perspektywie bardzo im się to opłaci. Zobaczymy, jak skontruje to Sony – bo przecież nie ma wątpliwości, że tym razem spora część wojny rozegra się właśnie o prymat w sieci.Jeśli chodzi o gry na X360... Chcę pełną wersję Lost Planet. Już. I Halo 3. I Gears of War. I dorzućcie mi jeszcze Mass Effect, a odjadę na dobre. Ale zrobię to dopiero za pół roku, bo mniej więcej wtedy zaczną ciurkać jakieś porządne tytuły na 360 – w chwili obecnej jest aż nadto odczuwalna posucha. Micro trzyma armaty na najlepszą porę roku, ale to może być błąd. Wtedy ukaże się przecież PlayStation 3 i świat będzie mówił tylko o tym. Zobaczycie. Tymczasem radośnie zszedł nam już z tego świata Xbox – pa, niełądny czarny klocku. ■

MIELU

Jak dla mnie konferencja została przygotowana i poprowadzona po mistrzowsku. Silny akcent na początku – Cliff „Nie udawajcie zdziwionych, wiedzieliście, że tu będę" Bleszinski prezentujący Gears of War, a następnie same mocne akcje. Microsoft pokazał dokładnie to, co trzeba było, nie zostawiając miejsca na zabawne teksty w stylu „miliarda użytkowników". Najpierw Gears of War, później Lost Planet. Dalej zapowiedzi Fable 2, Lumines Live, a także giganty pokroju Halo 3 i GTA IV. Amerykanie pokazali, że na ich konsolę zmierza sporo mocnych tytułów, dając do zrozumienia, że jej przyszłość przedstawia się w różowych kolorach. Poza tym z miejsca łyknąłem patent Live Anywhere będący urzeczywistnieniem wizji towarzyszących jakiś czas temu pierwszym prezentacjom XNA Szkoda tyle, że Forza 2 i Blue Dragon prezentowane były tylko w postaci filmów, ale poza tym nie mam MS nic do zarzucenia. Jak dla mnie informacja o tym, że X360 jest w doskonałej kondycji, to zapowiedź najbardziej zaciętej walki na rynku od wielu lat. Szykuje się niezwykle gorący koniec roku. ■

NEWSFLASH

LICZBY, LICZBY

Według informacji podanych przez Microsoft, do dnia osiemnastego maja z Xbox Live Marketplace pobrano już 24 miliony różnych plików, w tym aż pięć milionów podczas darmowego tygodnia w czasie trwania E3. Wtedy to podpiętych do serwisu było aż półtora miliona użytkowników. Największą popularnością cieszył się trailer Halo 3 i zaraz za nim grywalne demo Lost Planet.
Poza tym z innego źródła dowiedzieliśmy się, że w kwietniu X360 sprzedał się w ilości 295 tysięcy egzemplarzy, czyli aż (a może tylko) o dziewięćdziesiąt tysięcy sztuk więcej niż PlayStation 2. I to w bogatych Stanach! Czyżby zadyszka konsoli Microsoftu?

MAPY DO THE OUTFIT

Już niedługo za pięćset punktów (niecałe dwadzieścia złotych) będzie można zassać dodatkowe trzy mapy multiplayerowe do gry The Outfit. Według słów ich twórców zostały przygotowane tak, by zapewnić maksimum szybkiej zabawy. Pojawią się też nowe pojazdy, a także opcja ataku ciężką artylerią oraz wsparcie ogniowe ze strony lotnictwa.

SKROMNOŚĆ

Call of Duty 2: Game of the Year zmierza na Xboxa 360 dając możliwość sprawdzenia niedawno wypuszczonego Skirmish Map Packa – dwóch map do trybu multi dostępnych na Live. Pakiet zawierać ma również bonusowe DVD, na którym znajdzie się film przedstawiający proces powstawania gry, wywiady z twórcami, ich komentarze, a także rady dotyczące pomyślnego ukończenia wszystkich misji.

WARHAMMER 360?

Chociaż Warhammer Online: Age of Reckoning zmierza na PC i tylko w taką wersję można było pograć podczas E3, okazuje się, że firma Mythic przygotowała próbną wersję na X360. Na zamkniętym pokazie zaprezentowana została opcja jednoczesnej zabawy na konsoli i komputerach. Prowadzący, grający na Xboksie 360, bez problemu dołączył się do niczego nie spodziewających się zwiedzających sprawdzających Warhammera w innej części hali. Jednakże w planach jest uproszczona wersja gry, przystosowana wyłącznie do zabawy na X360 za pośrednictwem Live.

FORZA LEPSZA OD GT?

Dan Greenawalt, twórca znakomitego Forza Motorsport, a przy okazji fan Gran Turismo stwierdził, że jest zawiedziony nowym dziełem Polyphony, a nawet powiedział, że gra wyglądała mocno pecetowo. Przy okazji drugiej Forzy chce dostarczyć coś, czego brakowało GT HD, a mianowicie miłość do samochodów. Jego gra będzie realistyczna, ale także przystępna i dająca mnóstwo rozrywki ludziom w każdym wieku.

TANIE COMBO

Dość szybko po ogłoszeniu przez Sony ceny PS3 pojawiły się plotki jakoby Microsoft zamierzał dostarczyć zewnętrzny odtwarzacz HD-DVD do Xboxa 360 w cenie poniżej stu trzydziestu funtów lub dwustu dolarów. Dzięki temu zestaw konsola plus player kosztowałby nie więcej, niż droższa wersja PlayStation 3 (mówi się, że tylko ona trafi do Europy). Czyli siły są wbrew pozorom wyrównane.

■ EPIC MEGAGAMES, XBOX 360

GEARS OF WAR

Po pierwszych zapowiedziach nie czuliśmy specjalnego ciśnienia żeby zagrać w ten tytuł, bo wydawało się, iż będzie raczej powolną strzelaniną, a jedyne, co budziło zainteresowanie, to niesamowita oprawa graficzna. Nadszedł jednak czas zmienić poglądy, bo oto okazuje się, że Gears of War to jedna z najlepszych gier pokazanych na tegorocznym E3.

Fabuła niczym specjalnym nie zachwyca – który to już raz Ziemię najechali kosmici i wybili prawie całą ludzkość? Niedobitki jednak nie poddają się i stają do walki, a wśród nich jest Marcus Fenix, dopiero co uwolniony z więzienia przez swojego kumpla Dominica Santiago. Gears of War to strzelanina tpp, chociaż przez pewien czas wydawało się, że będzie fpsem. Autorzy jednak tak polubili bohaterów, że porzucili ten pomysł i chwała im za to. Obie postacie są bardzo duże, masywne, zbudowane zapewne z ogromnej ilości polygonów i świetnie prezentują się na ekranie.

Kamera trzyma się raczej dość blisko postaci, przez co zajmuje ona sporą część ekranu, co ma zapewnić odpowiedni, klaustrofobiczny efekt. W czasie biegu w ogóle nie można celować, zresztą prawie nic nie widać prócz bohatera. Zabieg sprytny, bo niewielka widoczność sprawia, że chętniej szuka się osłony, co stanowi jeden z podstawowych elementów gry.

W razie potrzeby można przycelować, kamera zajmuje wówczas miejsce nieco obok postaci, mniej więcej na wysokości jej barku (coś jak w Resident Evil 4), co ułatwia zdejmowanie przeciwników kryjących się za różnymi osłonami. Właśnie, wrogowie nie stanowią bandy imbecyli i sami starają się nie wystawiać zbytnio na ostrzał, szukając sobie dobrego miejsca do schowania. Do SI nie można mieć zbytnich zarzutów tym bardziej, że Dominic sam też doskonale daje sobie radę z kosmitami, a w dowolnym momencie drugi gracz może przejąć nad nim kontrolę i czy to na split-screenie, czy przez online, kontynuować walkę w trybie kooperacji.

GEARS OF WAR TO JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER PREZENTOWANYCH PODCZAS TEGOROCZNEGO E3

Cała zabawa polega na kryciu się, ostrzelaniu na ślepo pozycji wroga, wychyleniu się i puszczeniu krótkiej serii, a te sekwencje przeplata jeszcze szybkie przeskakiwanie i turlanie się zza jednej osłony do drugiej. Samo krycie się jest banalnie proste – wystarczy wdusić A i bohater grzecznie przylgnie do ściany. Akcja mimo naszych obaw okazuje się być bardzo intensywna, szybka i do tego naprawdę brutalna. Karabin maszynowy dla przykładu został wyposażony w piłę mechaniczną, którą z bliska można rozkroić co bardziej upierdliwych kosmitów i naprawdę nie ma nawet co wspominać o ilości krwi, jaka leje się wtedy na ekran. Lżejszą wersją jest cios kolbą shotguna, ale dla lubiących mocniejsze akcje przewidziano dobijanie przeciwnika kopnięciem z buta w twarz (pysk?). Z czasem dojść ma możliwość wydawania prostych rozkazów drużynie, a każdą misję da się przejść na kilka sposobów, idąc różnymi ścieżkami. Umożliwią to wystarczająco rozbudowane poziomy, które również w trybie multiplayer mogą się pochwalić konkretnymi rozmiarami. W ośmioosobowym team-deathmatchu walki prezentują się o tyle ciekawie, że bronie do zebrania wystawione są na otwartym terenie, narażając śmiałka na atak przeciwnika. Przygotowano wiele miejsc odpowiednich dla snajpera, a zabawy w ostrzeliwanie i atak z flanki są tu na porządku dziennym. Pewnie w finalnej wersji znajdzie się też opcja normalnego deathmatcha, ale Epic zaciekle broni swoich tajemnic i nie zdradza informacji na temat innych opcji gry w sieci.

Jeśli można zarzucić coś Gears of War, to na pewno często zdarzające się na tym etapie prac nieprzyjemne spowolnienia animacji. Szkoda też, że otoczenie nie niszczy się – widząc jak bohater wypruwa w kamienną kolumnę serię ze swojego masywnego karabinu nie sposób uwierzyć, że ona wciąż tam stoi w całości. Wprawdzie unoszący się kurz sprawia wrażenie jakby sypał się tynk, ale w rzeczywistości jest to tylko graficzny bajerek. Z drugiej strony nie ma do czego się zbytnio przyczepić jeśli idzie o oprawę graficzną, to naprawdę ekstraklasa i absolutna rewelacja bez słabych stron.

Jeśli tylko gra nie okaże się zbyt krótka (pojawiły się plotki jakoby miała kończyć się już po sześciu godzinach zabawy), to będziemy mieć do czynienia z wielkim hitem i jednym z najgorętszych tytułów na Xboxa 360. ■■

■ Niesamowite użycie tekstur, mappingu i efektów świetlnych owocuje rewelacyjną grafiką.

■ Kadry z gry nie pozostawiają wątpliwości – to jest wojna, a stawką w niej jest przyszłość ludzkości. No i te pancerze bohaterów... rządzą!

■ FREE RADICAL, XBOX 360 / PLAYSTATION 3

HAZE

Haze to jedna z większych niespodzianek tegorocznego E3 – nikt wcześniej nie słyszał o tym projekcie, ale na pewno warto go śledzić, gdyż podpisują się pod nim Brytyjczycy z Free Radical Design. Tak jest, ojcowie GoldenEye, Perfect Dark i TimeSplittersów w przyszłym roku dostarczą kolejnego fpsa, tym razem jednak znacznie mniej kolorowego i wesołego niż można się było po nich spodziewać.

Bohater gry, Jake Carpenter, to nowy nabytek korporacji Mantel zajmującej się dbaniem o porządek na świecie – jest rok 2025 i spokoju nie bronią już rządy, dawno zlikwidowano też NATO. Walka o słuszną sprawę przybrała nową formę, w której strzelanie i całą brudną, żołnierską robotę zleca się odpowiednim firmom. Mantel jest największą i najlepiej uzbrojoną z nich, więc obawiają się jej najwięksi źli tego świata. Jake na swoją pierwszą misję wyrusza do brazylijskiej dżungli, co oznacza, że Haze podąża śladem Far Cry i zmierzającego na PC przepięknego Crysis. Spragnionych cudownych widoków graczy porazi gra świateł, naturalnie wyglądające cienie oraz rośliny wyglądające tak realistycznie, że niemal czuć ich zapach. Co prawda zdarzały się nieprzyjemne spadki liczby klatek animacji, ale pokazano wczesną wersję i nie należy się tym specjalnie przejmować.

Z drugiej strony zabawa okazała się trochę zbyt powolna, szczególnie jeśli porównać ją do TimeSplittersów, ale można spróbować taki stan rzeczy wytłumaczyć. Różnica spowodowana jest tym, że klimat Haze jest daleki od wesołego, radosnego i przez to idealnie pasującego do luźnej, szybkiej strzelanki. Dość szybko Jake orientuje się, że nie wszystko jest takie, jak mu się z początku wydawało i wychodzi na jaw, że Mantel przeprowadza na żołnierzach tajemnicze eksperymenty. Poddani działaniu pewnego specyfiku zaczynają wariować i bardzo brutalnie się zachowują, dopuszczając się morderstw na niewinnych osobach.

Gra w odróżnieniu od innych fpsów sprawi, że osoba trzymająca pada borykać się będzie z moralnymi dylematami, a wszystko to spowodowane jest faktem, że autorzy chcą pokazać wojnę z trochę innej strony, niż to ma miejsce w innych pozycjach. Mówią że wojna to nie tylko dostanie się na pole walki, strzelanie do przeciwników i dojście do określonego punktu. Spodziewać można się zatem ciężkich, krwawych momentów z paleniem wiosek na porządku dziennym.

Jak na grę nowej generacji przystało, Haze chwali się realistyczną fizyką i skomplikowaną SI kierującą zarówno przeciwnikami jak również współtowarzyszami bohatera, w których w trybie multiplayer wcielą się inni gracze. Spodziewamy się rozbudowanego trybu kooperacji pozwalającego przejść grę w kilka osób. Przeciwnicy działają w grupach, raczej nie pokazując się w pojedynkę, atakując z flanki, rzucając granatami, a czasem agresywnie szarżując na zaskoczonego gracza. Żeby mieć szanse w walce, trzeba odpowiednio kierować oddziałem, przy czym, podobnie jak chociażby w Republic Commando, wydawanie komend ograniczono do kilku prostych rozkazów (ukryj się, atakuj, podążaj za mną) dostępnych standardowo pod krzyżakiem. Z tego, co udało się jeszcze zaobserwować, trochę topornie, mało futurystycznie prezentują się bronie, ale za to można je przerzucać z jednej ręki do drugiej – jeszcze poczekamy zanim dowiemy się, jakie zastosowanie znajdzie ta opcja w grze, a także jak wypadną misje jeżdżone. W fpsie, którego akcja toczy się w dżungli po prostu nie może ich zabraknąć. ■ ■

NEWSFLASH

DEAD OR ALIVE XTREME 2

Na nowej wyspie wojownicze dziewczyny z Dead or Alive spotkają się nie tylko po to, by pograć w siatkówkę, ale również pobawić się wspólnie w basenie, poćwiczyć na plaży, a nawet pojeździć na nartach wodnych. Tryb ten ma przypomnieć Wave Race 64 skupiając się na oddaniu świetnego uczucia towarzyszącego jeździe, pomijając przy tym konieczność czesania trików.
Sama gra w siatkówkę zostanie rozbudowana o nowe techniki (podkręcanie piłki, blokowanie), żeby przytrzymać przy sobie na dłużej, ale jeśli się nam ta zabawa jednak znudzi, zawsze można będzie spróbować swoich sił w trybie online jeden na jednego, bądź zerknąć do kasyna. Powróci ruletka, dojdzie także kilka nowych gier. Prace nad DOAX2 rozpoczęły się na początku roku, a mocno zmodyfikowany silnik DOA4 pozwoli na uzyskanie nowych efektów, jak choćby self-shadowing... Jak zwał, tak zwał – ważne, żeby panieneczki wyglądały słodko.

BATTLESTATIONS: MIDWAY

Jedenaście misji w trybie singleplayer, zadania poboczne, osiem trybów multiplayer dla ośmiu graczy i obsługa voice-chata. Te suche fakty dotyczą tytułu będącego połączeniem strategii z grą akcji. Zabawa zaczyna się w momencie ataku na Pearl Harbor i przez kolejne misje pozwala zarówno rozplanować ile i jakich jednostek wojskowych należy wyprodukować, a także gdzie je umieścić na polu walki. Następnie zasiada się za sterami jednej z nich i rozpoczyna walkę. Do dyspozycji jest sześćdziesiąt różnych rodzajów pojazdów, wśród których znajdują się zarówno samoloty, jak i statki oraz łodzie podwodne. Można między nimi dowolnie się przełączać w czasie rzeczywistym i kontynuować zabawę, co przedłużyć ma żywotność tego tytułu. //**Także na PS2 i Xboxa.**

ARMY OF TWO

Najnowsza gra EA Montreal stawia na tryb kooperacji, dlatego większość misji, w których udział weźmie dwójka najemników Rios i Salem, wymagać będzie nieustannej współpracy obu bohaterów. Na przykład jedna postać zjedzie na linie po ścianie budynku podczas, gdy druga przytrzyma ją u góry na wszelki wypadek. Pomoc przy wejściu na murek, czy osłanianie partnera w czasie, kiedy operuje on jakąś maszyną, to dość standardowe akcje, ale właśnie na nich oprze się system rozgrywki.
Samotnicy zagrają z partnerem kontrolowanym przez konsolę, zapamiętującą poczynania gracza we wcześniejszych misjach. Jeśli gracz okaże się słabym snajperem, wspólnik przeszkodzi przy próbie oddania strzału, mówiąc, że nie chce być świadkiem kolejnego pudła. Czasem odmówi wykonania jakiegoś polecenia, a także rzuci ironicznym komentarzem. Brzmi to dość zabawnie, trzeba przyznać. //**Także na PS3.**

■ GEARBOX, XBOX 360 / PLAYSTATION 3

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

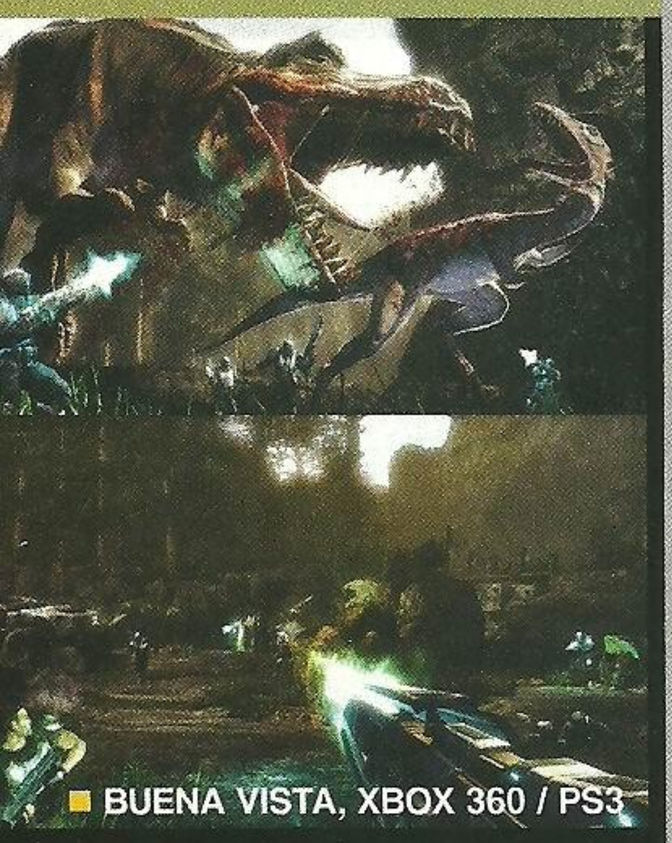
Akcja trzeciej części Brothers in Arms toczy się w Holandii we wrześniu 1944 roku podczas jednej z najważniejszych operacji Drugiej Wojny Światowej – Market Garden, największej ze wszystkich, w których udział brały wojska powietrznodesantowe, w tym również dobrze znana graczom 101. Dywizja. Walki mające na celu rozdzielenie wojsk niemieckich i przejęcie kluczowych mostów na Renie zakończyły się totalną porażką Aliantów, a brytyjska 1. Dywizja została doszczętnie zniszczona pod Arnhem, gdzie w Hell's Highway zapewne dotrze również Matt Baker i jego oddział wraz z Hartsockiem i resztą znanej nam już żołnierskiej braci.

Ekipy pozostające pod dowództwem Bakera nie zostały podzielone, jak poprzednio, na uderzeniową i ogniową, tylko w zależności od potrzeby mogą działać jako obsługa karabinu maszynowego, bazooki oraz nawiązać łączność radiową ze stacjonującą w oddali ciężką artylerią. Dzięki tym zmianom zabawa nabiera nowego wymiaru, uwalniając gracza do konieczności stosowania w kółko tej samej taktyki walki polegającej na ostrzelaniu pozycji przeciwnika i ataku z flanki. Teraz można poprosić radiowca, żeby wskazał cel artylerii, albo z bazooki lub cekaemu zniszczyć osłonę, za którą kryją się nieprzyjaciele. Dzięki mocy Unreal Engine 3 możliwa jest deformacja otoczenia, co daje możliwość nie tylko przestrzelenia ścian i zabicia wroga, ale nawet większej skali przeżywania przygody – za każdym razem w inny sposób. Zdarza się, że waląca się po uderzeniu z bazooki część budynku odsłoni kryjących się w środku Niemców, a za nowo powstałą stertą gruzu będzie można się schronić przed ostrzałem. Tego typu akcje nie są skryptowane i nawet jeśli grając drugi raz ponownie rozwalimy budynek (co nie jest wymagane i wcale nie musi mieć miejsca) gruzy mogą rozsypać się w inny sposób zmieniając tym samym sposób rozgrywki. Naturalnie przeciwnicy również są w stanie zniszczyć osłony, za którymi kryje się drużyna gracza.

Poprawie uległa SI kierowanych przez konsolę postaci poruszających się teraz w jednym z czterech poziomów zaalarmowania. Gdy są zrelaksowani niosą broń na ramieniu i nawet ze sobą rozmawiają, co zresztą dotyczy również Niemców. Siedzą spokojnie czyszcząc broń, albo przeżuwając posiłek, przez co ich zachowanie jest o wiele bardziej naturalne niż w przypadku poprzednich części, gdzie przez cały czas pozostawali w stanie gotowości do walki. Jest jeszcze tryb patrolowania, kiedy to żołnierze są przygotowani do szybkiej wymiany ognia oraz czujnego obserwowania wydarzeń z pozycji leżącej. Fajne jest to, że nie zaczną strzelać dopóki nie znajdą się sami pod ostrzałem albo nie otrzymają odpowiedniej komendy. Problemy z wydawaniem takowych ma się w momencie, gdy drużyna jest na ostatnim poziomie zaalarmowania, bo wtedy każdy tak skupiony jest na walce, że rozkazy słyszą tylko, gdy głośno się do nich krzyknie.

Odpowiedni klimat zapewniają tak zwane Brotherhood Moments, akcje włączające się w losowych momentach, a pokazujące jak żołnierze pomagają sobie nawzajem (na przykład kiedy jeden z nich się przewróci), nadające im naturalności i autentyczności. Pozwalają poznać ich emocje, tęsknoty i problemy, a przyczynia się do tego również realistyczne oddanie wyglądu postaci, grymasów na ich twarzach. O przebywaniu w wirtualnym świecie pozwala zapomnieć całkowity brak loadingów – akcja płynnie przechodzi ze scenek, w których zresztą można się rozglądać, do właściwej części rozgrywki. Niezauważalny jest też moment zakończenia jednego poziomu i rozpoczęcia nowego.

Nie sposób nie zachwycić się naturalnie unoszącym się dymem i wzbijanym w powietrze kurzem. Przywiązanie do detali jest naprawdę spore, wyraźnie widoczne są pęknięcia w chodniku, a na każdym kroku można spotkać przestraszonych cywilów. ■ ■



■ BUENA VISTA, XBOX 360 / PS3

TUROK

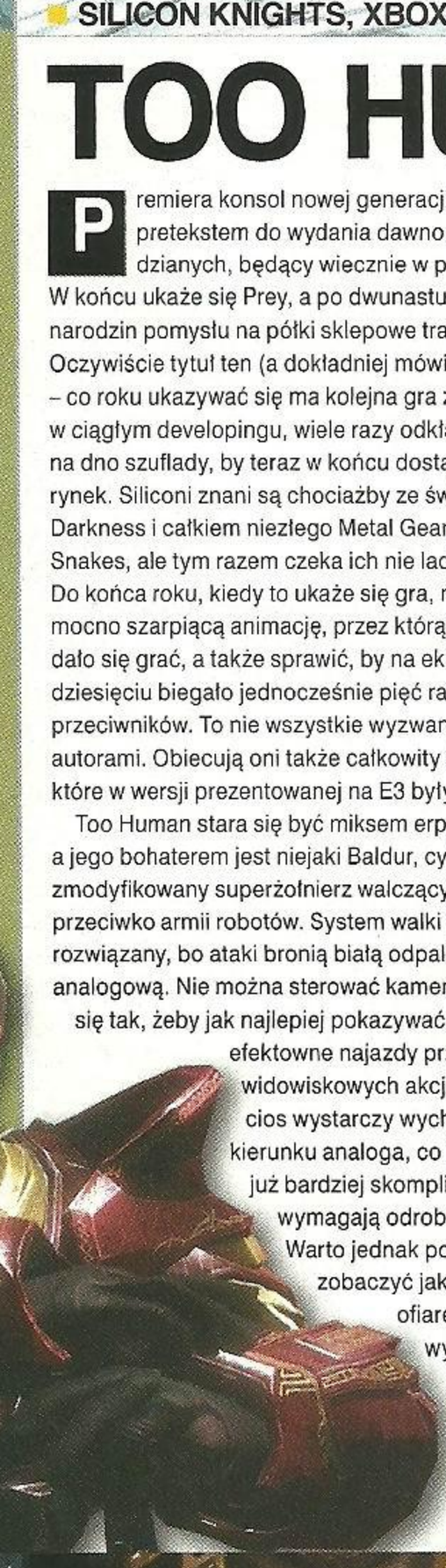
Niczym Lara Croft, Turok powraca na konsole z chęcią odzyskania dawnej chwały, rozbudzając przy tym nadzieje wszystkich fanów robienia wirtualnym postaciom dziur w głowach przy użyciu wiertła. Kto wie – może nawet w grze Propaganda Games (ekipa złożona z ludzi pracujących kiedyś nad Def Jam, NBA Street, Metroid Prime: Echoes, SSX, czy Prince of Persia) znajdzie się podobna broń, gdyż jak sami autorzy przyznają przy projektowaniu arsenału czerpali inspiracje z poprzednich części wielkiej niegdyś serii. Joseph Turok znalazł się w nieciekawej sytuacji. Nie dość, że zmuszony został do ścigania wraz z grupą żołnierzy swojego ex-mentora, a teraz kryminalisty, to jeszcze nieszczęśliwie musiał awaryjnie lądować swoim kosmicznym statkiem na planecie porośniętej wielką dżunglą zamieszkałą przez dinozaury. Kolejny tytuł i kolejny raz akcja toczy się w tropikalnych lasach, w których póki co zniszczyć dawały się tylko niektóre drzewa, ale z czasem możliwa ma być całkowita demolka otoczenia, zapewniona dzięki zmodyfikowanemu silnikowi Unreal Engine 3. Mimo wczesnego etapu prac, gra prezentowała się naprawdę dobrze, zachowując płynną animację przy nawet bardzo intensywnej akcji.

Gdyby zabawa polegała wyłącznie na tropieniu i strzelaniu do złoczyńców, Turok szybko zginąłby w morzu innych pozycji, dlatego też ważnym elementem okażą się niezapowiedziane wizyty dinozaurów. Może się zdarzyć, że walki przerwie wtargnięcie tyranozaura goniącego mniejsze gady, co może zakończyć się dla bohaterów fatalnie. W jednej ze scen Turoka powalił jeden z ogromnych jaszczurów – widok przełączył się na tpp, by pokazać jak wojownik próbuje ugodzić napastnika nożem. Po krótkim mashowaniu przycisku udało się w końcu ubić dinozaura. Na razie działania ogromnych gadów były skryptowane, ale w pełnej wersji kierowaniem nimi zajmie się sztuczna inteligencja. Wtedy przekonamy się ile są warte zapowiedzi autorów odnośnie prowokowania gadów tak, by zaatakowały przeciwników, co ma być kluczem do sukcesu w grze.

Akcja przełącza się na widok zza pleców bohatera także w innych momentach, na przykład w momencie podkradania się do wroga. Jednakże elementy skradankowe mają być bonusem, jedną z opcji przejścia gry. Inną będzie wybór różnych dróg pokonania obszernych poziomów, ale i tak Turok najlepiej spisze się w sianiu pożogi futurystycznymi potężnymi fuzjami. Oczywiście „Turok" to tytuł roboczy i z pewnością pojawi się po nim jeszcze jedno lub nawet dwa słowa. ■■

■ Cyberbóg chyba powinien naparzać siłą woli, mocą gromu albo przemocnymi zaklęciami, a nie ordynarnie ganiać z dwiema spluwami. A z drugiej strony, co my tam wiemy...

CYBERNETYCZNY "BÓG" BALDUR UKOCHAŁ LUDZKĄ RASĘ I **STAJE W JEJ OBRONIE WALCZĄC Z OBCYMI** PRAGNĄCYMI JEJ EKSTERMINACJI. CZY **NOWA GRA SILICON KNIGHTS** TO COŚ WIĘCEJ, NIŻ TYLKO JATKA?



■ SILICON KNIGHTS, XBOX 360

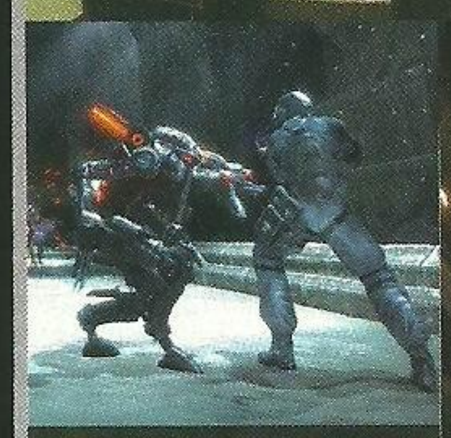
TOO HUMAN

Premiera konsol nowej generacji jest doskonałym pretekstem do wydania dawno zapowiedzianych, będący wiecznie w produkcji gier. W końcu ukaże się Prey, a po dwunastu latach od narodzin pomysłu na półki sklepowe trafi Too Human. Oczywiście tytuł ten (a dokładniej mówiąc trylogia – co roku ukazywać się ma kolejna gra z serii) nie jest w ciągłym developingu, wiele razy odkładano ten pomysł na dno szuflady, by teraz w końcu dostarczyć go na rynek. Siliconi znani są chociażby ze świetnego Eternal Darkness i całkiem niezłego Metal Gear Solid: The Twin Snakes, ale tym razem czeka ich nie lada wyzwanie. Do końca roku, kiedy to ukaże się gra, muszą poprawić mocno szarpiącą animację, przez którą momentami nie dało się grać, a także sprawić, by na ekranie zamiast dziesięciu biegało jednocześnie pięć razy więcej przeciwników. To nie wszystkie wyzwania stojące przed autorami. Obiecują oni także całkowity brak loadingów, które w wersji prezentowanej na E3 były koszmarne.

Too Human stara się być miksem erpega i slashera, a jego bohaterem jest niejaki Baldur, cybernetycznie zmodyfikowany superżołnierz walczący po stronie ludzi przeciwko armii robotów. System walki jest dość ciekawie rozwiązany, bo ataki bronią białą odpalamy prawą gałką analogową. Nie można sterować kamerą – sama ustawia się tak, żeby jak najlepiej pokazywać akcję, robiąc efektowne najazdy przy co bardziej widowiskowych akcjach. Żeby zadać cios wystarczy wychylić w dowolnym kierunku analoga, co jest banalne, ale już bardziej skomplikowane akcje wymagają odrobiny treningu. Warto jednak poćwiczyć, by zobaczyć jak Baldur wyrzuca ofiarę w powietrze, wyskakuje do niej i masakruje ją w locie. W przeciwieństwie do Dantego, bohater Too Human pozostaje w powietrzu tak długo, jak zadaje celne ciosy, a podobno jest możliwe nawet kilkuminutowe lewitowanie, jeśli tylko odpowiednio długo się poćwiczy i dobierze właściwą broń.

Z gier rpg Too Human podbiera motyw ze zwiększaniem statystyk zbroi, tarcz oraz broni, zarówno białej (miecze, laski, włócznie) jak i palnej. Standardowo Baldur biega z dwoma pistoletami i jeśli tylko zechce, może z obu strzelać w różnych kierunkach. W razie potrzeby po ubiciu odpowiedniej liczby przeciwników i tym samym naładowaniu odpowiedniego, i bodajże jedynego wskaźnika widocznego na ekranie podczas zabawy, odpala super atak, dostępny pod wybranym przyciskiem. Brak paska zdrowia zastąpi podświetlenie tych części ciała, które zostały najbardziej zranione w czasie walk. Same pojedynki są wymagające i czasem zmuszają do skorzystania z innego sposobu zabijania niż bezmyślne siekanie – przeciwnicy mają swoje słabe punkty i po ich zlokalizowaniu należy próbować w nie trafić, na przykład wielkim trollom warto wskoczyć na plecy i dopiero wtedy dźgać je mieczem. Co ciekawe, rozmieszczenie przeciwników za każdym razem jest inne, wnosząc w ten sposób odrobinę świeżości, gdy gra się po raz kolejny. Inną ciekawostkę stanowi możliwość ustawienia się i rozpoczęcia ostrzału jeszcze w czasie trwania scenek przerywnikowych, na przykład w momencie, gdy do pomieszczenia wchodzi boss. Jednakże nie widać wtedy bohatera i trzeba po prostu liczyć na wyczucie i odrobinę szczęścia.

Grę napędza Unreal Engine 3, ale w porównaniu do Gears of War nie wygląda aż tak dobrze, nawet pomimo imponującej gry świateł i oczywiście niezwykłego cieniowania postaci. Wybornie za to prezentują się poziomy – raz metaliczne, pełne mechanicznych części, a innym razem pokryte śniegiem, pełne przepięknych lodowych drzew. No i trzeba przyznać, że gra ma znakomity design – niestety, w wersji prezentowanej na E3 kamery umieszczone były bardzo daleko od akcji, przez co widać było głównie gigantyczną skalę i przestrzenie, a nie te wszystkie drobne smaczki. ■■



KRÓTKI TEASER HALO 3 **ZOSTAŁ OPRACOWANY W CAŁOŚCI NA SILNIKU GRY**, CO POTWIERDZILI CZŁONKOWIE EKIPY BUNGIE. ZWIASTUN ROZWIAŁ TEŻ WĄTPLIWOŚCI – NA TRZECIĄ CZĘŚĆ KRUCJATY MASTER CHIEFA **POCZEKAMY DO 2007 ROKU**.

■ BUNGIE, XBOX 360

HALO 3

Zaprezentowany na zakończenie konferencji prasowej Microsoftu trailer Halo 3 przedstawił ponurą wizję świata, opanowanego przez Covenantów. Stojący nad kilkukilometrowej średnicy kraterem w New Mombasa, John 117 (Master Chief) obserwował statki obcych latające nad tajemniczym, zakopanym w ziemi artefaktem. Według zapewnień przedstawicieli Bungie film liczony był w czasie rzeczywistym, a jeśli to prawda zaprezentował potężną moc siedzącą w Xboksie 360.

Zaszokowała nas ogromna widoczność, podobno do każdego z miejsc zaprezentowanych w oddali w razie potrzeby można się dostać, gdyż silnik gry na bieżąco zajmował się liczeniem geometrii całego zaprezentowanego terenu, a nie tylko najbliższymi miejscówkami. Ilość statków latających nad dziurą może nie porażała, ale już pięknie odbijające się na zbroi Master Chiefa promienie świetlne powodowały lekki opad szczęki. Zwiększany przez wzbijany podmuchami wiatru piasek, który według Bungie również w jakiś sposób odbijać ma światło padające na bohatera. Podobno liczba polygonów nie przyprawiłaby nikogo o szybsze bicie serca, ale ich niedostatek skutecznie przesłoniło dynamiczne oświetlenie, niezwykle szczegółowe tekstury, bump mapping, a nawet self-shadowing czy tak zwany parallax mapping. Dzięki temu ostatniemu stworzono porażający efekt wiru widocznego w unoszącym się nad kraterem dymie. Ogólnie jednak większe ilości polygonów oszczędzane są na specjalne okazje.

Z trailera wynika, że klimat będzie o wiele cięższy, co podkreśla zarówno przybijająca muzyka jak i słowa Cortany, oddalonej od MC o wiele tysięcy kilometrów. Transmisja była zakłócana, ale i tak pozwoliła zrozumieć, że dzieje się coś bardzo niedobrego. Cortana ze spokojem powiedziała, że zna przeszłość i przyszłość bohatera, a nawet że jest jego tarczą i mieczem, ogólnie zachowując się jakby nieco jej odbiło. Na zakończenie trailera rzuciła jeszcze „oto jak kończy się świat" zostawiając nas z setką pytań bez odpowiedzi.

Według informacji podanych na stronie Bungie, Halo 3 zakończy trylogię, chociaż raczej ciężko w to uwierzyć, natomiast nie do końca jest jasne, czy wykorzystane zostaną możliwości, jakie daje Live Anywhere. Przedstawiciel firmy powiedział jedynie, że jeśli jakiś patent spodoba się autorom, to znajdzie się w grze. ■■

■ "I have defied gods, men, and demons
I am your shield, I am your sword
I know you, your past, your future
This is the way the world ends..."

■ Zwiastun jest krótki, acz niezwykle sugestywny. A nie trzeba chyba dodawać, że Master Chief to bardzo charyzmatyczna postać.

■ FASA STUDIO, XBOX 360

SHADOWRUN

W odróżnieniu od starego erpega wydanego jeszcze na Segę MagaDrive nowy Shadowrun to strzelanina z perspektywy pierwszej osoby, która jako pierwsza pozwoli grać poprzez Live Anywhere posiadaczom Xbox 360 oraz Windows Visty, czyli pecetowcom dysponującym przepotężnymi i okrutnie drogimi komputerami. W tej chwili zapewne w Waszych głowach rodzi się pytanie jak wypadnie w praniu walka osób grających na padach z wyposażonymi w klawiaturę i mysz kloniarzami. Odpowiedzi niestety na razie nie znamy.

W świecie Shadowruna magia odnawia się co kilka tysięcy lat i tak się jakoś składa, że w roku 2012 nastaje właśnie ten niezwykły czas. Akcja rozpoczyna się w Brazylii, gdzie w wyniku drobnej pomyłki pewnej korporacji mały kataklizm niszczy miasto, pod którym (nie-może-być!) ukryta była od wieków tajemnicza świątynia. Dostępu do niej, a tym samym do magii, broni grupa zwana Lineage, która natychmiast podejmuje walkę z żołnierzami korporacji.

Ideą zabawy jest wesoła wyrzynka w trybie multiplayer – dla samotnego gracza przygotowano tylko możliwość walki z botami i nie przewiduje się osobnego trybu story. Kierowany do fanów drużynowych potyczek Shadowrun zapewni obsługę do szesnastu graczy na raz. Istotnym elementem jest brak automatycznych respawnów – po otrzymaniu śmiertelnego ciosu czeka się aż podbiegnie jeden z członków drużyny i ożywi zabitego. Jednakże ilość tego rodzaju zagrań jest ograniczona i w końcu niemożliwe stanie się przywracanie do życia współtowarzyszy.

Rzeczywistość ukazana w grze, to miejsce, gdzie ludzkie ciała kryją w sobie fragmenty magicznego DNA, powodującego w pewnym momencie mutację w elfy, trolle, krasnoludy i inne fantastyczne stworzenia. Każde z nich ma oczywiście specjalne, sobie tylko właściwe zdolności, jak chociażby absorbowanie magii, czy teleportacja, a do tego między sobą dzielą się jeszcze na różne klasy – są medycy, inżynierowie i inne, w tej chwili nam nieznane. Obie strony konfliktu mają swoje słabe i mocne strony i zwycięstwo zależy w dużym stopniu od ich poznania. Żołnierze korporacji na przykład nie potrafią latać, ale za to widzą przez ściany, co pozwala im na opracowanie odpowiedniej taktyki walki zanim przeciwnik zdąży się zorientować, że jest obserwowany.

Trochę zawodzi grafika, bardzo uproszczona jak na tytuł nextgenowy. Po ujrzeniu w akcji Gears of War ciężko oprzeć się wrażeniu, że Shadowrun, to gra pisana na pierwszego Xboxa. Nie ma tu ani zbudowanych z ogromnych ilości polygonów postaci, ani niezwykłej gry świateł. Cienko też przedstawia się mocno standardowy arsenał – katana, karabin maszynowy, shotgun, karabin snajperski. Przydałyby się jakieś ciekawsze, futurystyczne bronie, ale chyba wystarczyć będzie musiała opcja tuningowania spluw. ■■

■ MISTWALKER, XBOX 360

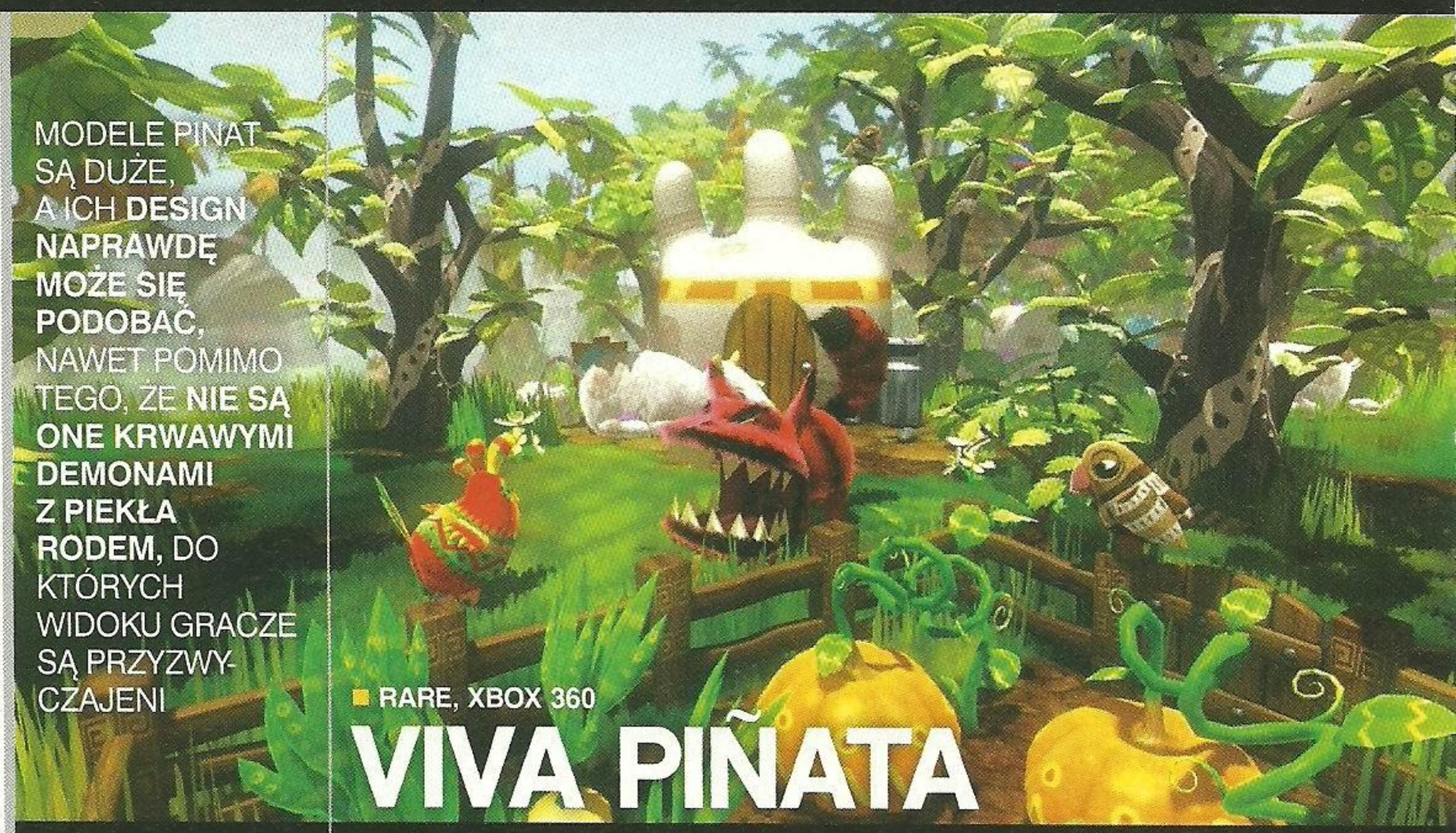
BLUE DRAGON

Jeśli ktoś może poprawić beznadziejną sytuację nowego Xboxa na japońskim rynku, to z całą pewnością tą osobą jest twórca serii Final Fantasy Hironobu Sakaguchi, pracujący w tej chwili nad trzema jrpgami na tę konsolę. Jednym z nich jest prezentowany podczas E3 w postaci krótkiego zwiastuna i utrzymany w luźnym na pierwszy rzut oka klimacie Blue Dragon. Z niewielu informacji na temat świata gry oraz fabuły wynika, że roboty stworzyła dawno temu zaawansowana technologicznie cywilizacja, a w wielu miejscach da się spotkać pozostałości wzniesionych przez nią budowli. Niewiadomo jak to się stało, że maszyny się aktywowały, jako, że od dawna nikt nie potrafi ich obsługiwać, ale zdaje się, że wielokrotnie przyjdzie się z nimi pojedynkować. System walki stanowi słodką tajemnicę autorów, chociaż już troszkę na jego temat wiadomo. Każda z pięciu grywalnych postaci skorzysta z pomocy tak zwanych cieni, silnych i groźnych bestii korzystających z ataków zależnych od profesji, jaką zajmuje się dany bohater. Dodatkowo podczas starć stworzenia te (między innymi tytułowy niebieski smok) nauczą się nowych akcji i nawet w jakiś sposób połączą swoje siły w celu zadania przeciwnikowi większych obrażeń.

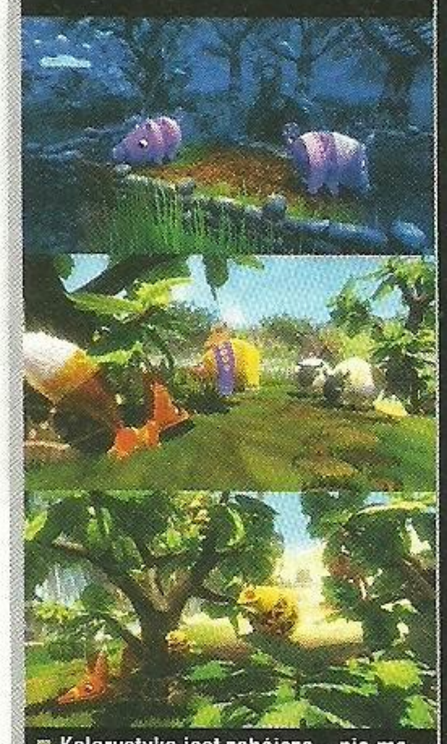
Wiele osób mogą zdziwić słowa Sakaguchiego, który bardzo chce, by Blue Dragon był grą liniową, z akcją prostym torem zmierzającą ku nieokreślonemu jeszcze celowi. Mistrz nienawidzi bowiem wszelkiego backtrackingu oraz konieczności wracania w określone miejsca w wyznaczonym czasie (np. nocą), tylko dlatego, że inaczej nie da się spotkać jakiejś osoby, czy wypełnić bonusowego questa.

Bajkowy klimat utrzymany zostanie dzięki mangowemu wizerunkowi postaci, nad którym czuwa ojciec Dragon Balla Akira Toriyama.

Luźne informacje pozostawione bez komentarza dotyczą między innymi usługi Xbox Live, z której Blue Dragon skorzysta w ograniczony sposób. Jeśli zaś chodzi o fabułę pewne jest, że w którymś momencie bohaterowie zmuszeni zostaną do rozdzielenia się. ■■



MODELE PINAT SĄ DUŻE, A ICH **DESIGN NAPRAWDĘ MOŻE SIĘ PODOBAĆ,** NAWET POMIMO TEGO, ŻE **NIE SĄ ONE KRWAWYMI DEMONAMI Z PIEKŁA RODEM,** DO KTÓRYCH WIDOKU GRACZE SĄ PRZYZWYCZAJENI



■ Kolorystyka jest zabójcza – nie ma dwóch zdań. Z pewnością gra znajdzie swoich nabywców i... fanów!

■ RARE, XBOX 360

VIVA PIÑATA

Jeśli czytając ten tekst nerwowo zerkacie, czy aby nikt przypadkiem nie widzi, że interesujecie się grą i to na dodatek przeznaczoną dla dzieci (obleśnie kolorową ze słodkimi zwierzaczkami w roli głównej) powinniście czym prędzej zmienić hobby – już nie ma dla Was ratunku. Natomiast jeśli pukacie się w czoła mówiąc, że Rare hańbi się tworząc takie coś, po prostu nie macie swojego Xboxa 360 i zazdrościcie jego posiadaczom, że nie możecie w to pograć.

Viva Pinata to tytuł o zapoznawaniu się, zawieraniu przyjaźni i uszczęśliwianiu wypełnionych słodyczami kolorowych zwierząt, a także gra o prowadzeniu ogrodu, w którym owe stworzonka mogą sobie wygodnie mieszkać. Taka nowa, słodka wersja Simsów pomieszanych z Pokemonami, teoretycznie przeznaczona dla dzieci, ale oferująca wystarczająco głęboki system rozgrywki, żeby zainteresować starszych wymiataczy oraz, na przykład, płeć piękną. Pusty z początku ogródek czeka na zapełnienie roślinkami, fontannami, posągami i różnymi innymi duperelkami, mającymi na celu zachęcenie do zamieszkania w nim zwierzątek. Jeśli Pinata skusi się na osiedlenie, nabiera kolorów i prowadzi sobie wesoły żywot, od czasu do czasu zakłócany przez drapieżniki oraz złośliwe dzikie stworzenia. Zupełnie jak w prawdziwym świecie nie mogą koło siebie żyć pies z kotem, nie wolno też pozwolić, by krokodyl biegał beztrosko po całym ogrodzie. Z pomocą przychodzą płotki, dzięki którym odgradza się od siebie skore do zwad Pinaty. Nie rozwiązuje to jednak problemu, gdyż każdy zwierzak chce być zadowolony, bo inaczej opuści ogród. Dotyczy to również drapieżników, którym chcąc nie chcąc trzeba dostarczać co jakiś czas niewinne stworzenie do pożarcia. Zapasy tychże zapewnia się poprzez hodowanie dwóch przedstawicieli każdego gatunku. Cała magia, czyli narodziny nowego życia poprzedzone są spotkaniem Pinat na lokalnej dyskotece, a dokładniej mówiąc w specjalnym pomieszczeniu, gdzie mogą bez stresów oddać się tańcom godowym.

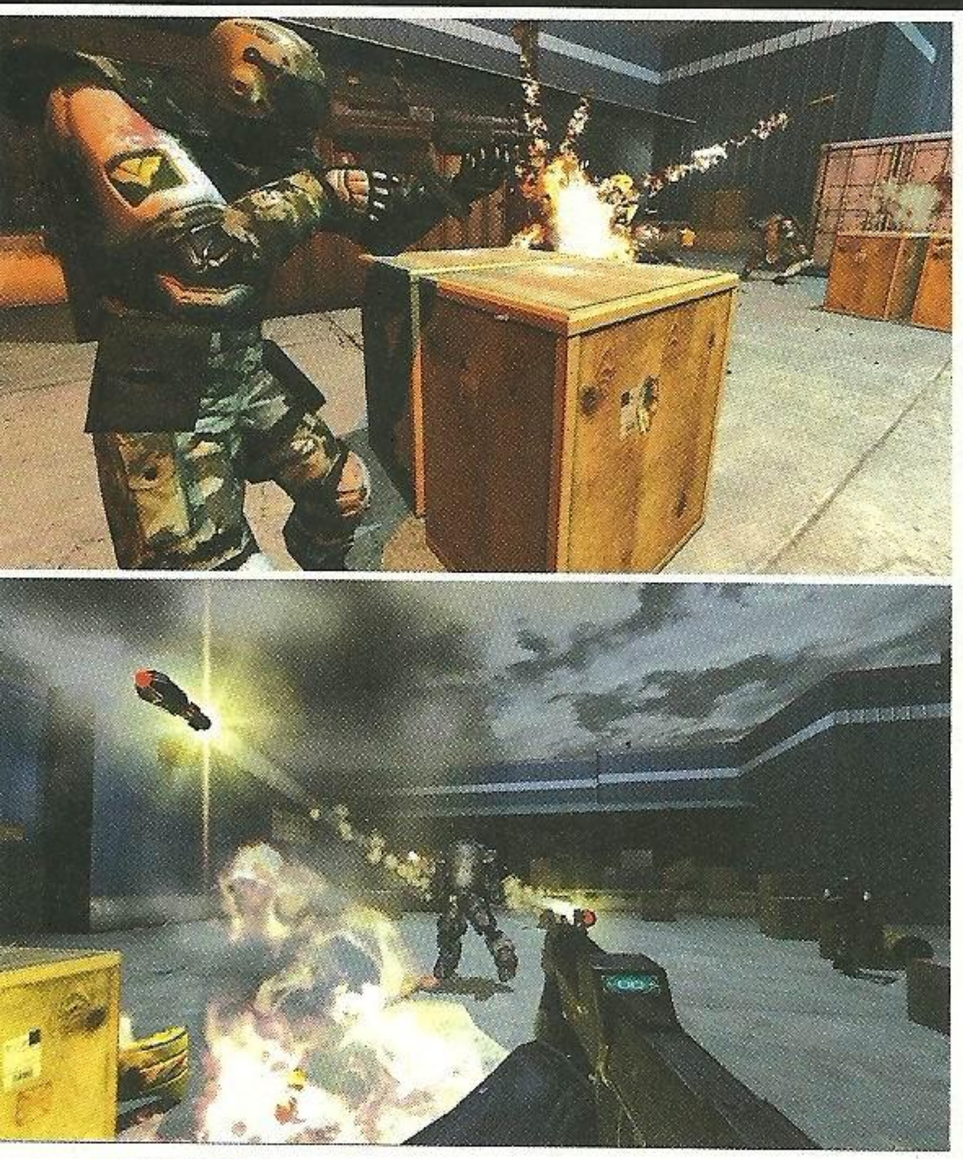
Ogródek nie jest nieskończenie wielki i można go rozbudować mniej więcej o trzy czwarte powierzchni dostępnej od samego początku zabawy. Ma to swoje dobre strony, bo zapewniony jest dość dobry wgląd w to, co robią zwierzaczki, a poza tym w przypadku większych przestrzeni ciężej walczyłoby się z dzikimi Pinatami. Są to złe stworzenia uprzykrzające życie na przykład poprzez podkradanie przedmiotów i jakby tego było mało wypełnione trującą czekoladą. Zatrudniani między innymi do podlewania roślinek pomocnicy, starają się je przegonić, uderzając je przy tym, co niestety kończy się rozsypaniem trucizny po ogrodzie i prowadzi do chorób jego mieszkańców. Wyjściem z sytuacji jest złapanie złych Pinat, a następnie uszczęśliwienie ich, dzięki czemu staną się kolorowe i dobre. Mało tego, wykorzystają swoje umiejętności w nowy sposób – na korzyść gracza.

Zabawa ma wystarczyć na około piętnaście do dwudziestu godzin, a gdy znudzi się już samotne hodowanie świnek, robaków, szopów, koni, czy krokodyli, wskoczyć można do sieci i zaprosić znajomych do zwiedzenia ogrodu. Jako że Microsoft doskonale rozumie potrzebę wyróżniania się, każdy znajdzie na Xbox Marketplace dodatki w postaci wąsów, bajeranckich okularów i innych tego typu bzdurek pozwalających na przerobienie wyglądu Pinat i stworzenie niepowtarzalnych, jedynych w swoim rodzaju okazów. Oczywiście za dodatki trzeba będzie zapłacić, ale na pewno wiele osób się skusi na taką opcję, a później na przykład na wysłanie stuningowanego zwierzaka znajomemu, czy wystawienie go na aukcji. Pinaty wysyła się przyjaciołom w solidnie zapakowanych paczkach – odbiorca po prostu nie jest w stanie zobaczyć, co się w takowej znajduje zanim jej nie otworzy. Opcja „podrzucania świni" w postaci złej Pinaty, zatruwającej życie pozostałym zwierzakom jest jak najbardziej możliwa, przy czym wydaje się nam, że to musi być traumatyczne przeżycie dla siedmiolatka, gdy w paczce znajduje potwora niszczącego mu starannie wypielęgnowany ogródek. ■■

■ VIVENDI, XBOX 360

TIMESHIFT

Mimo wielu prób stworzenia ciekawej gry pozwalającej na manipulowanie czasem, wciąż nie pojawił się pomysł na miarę bullet time. TimeShift od jakiegoś już czasu głośno zapowiadany jest jako pierwsza gra, w której zabawy z czasem nie będą dodatkiem, tylko właśnie na nich oprze się cały system rozgrywki. Dostępne są trzy opcje – zwolnienie czasu, całkowite jego zatrzymanie oraz naturalnie cofanie. Ot, chociażby odpalenie bullet time pozwoli na lawirowanie między pociskami wystrzelonymi przez kilka czołgów, a opcja całkowitego zamrożenia przeciwników sprawi, że możliwe stanie się odebranie im broni. Tu warto zaznaczyć, że ciekawie wygląda mina wroga, który próbuje uświadomić sobie, co też się stało z jego fuzją – bardzo ładnie oddane zdziwienie zobaczą jednak tylko ci, którym uda się powstrzymać przed wcześniejszym wypaleniem ofierze w twarz. Początkowo zabawa umiejętnościami bohatera jest raczej banalna – żeby przejść przez korytarz pełen reagujących na ruch karabinów wystarczy zamrozić czas. Później trzeba już kombinować, czy może nie lepszym rozwiązaniem byłoby użycie opcji bullet time, bo działa dłużej niż zamrożenie. Tymczasem opcja przełączenia w jednej chwili dwóch oddalonych od siebie wajch nie jest wcale taka fajna. Jako, że TimeShift jest fpsem, należy się spodziewać dużej ilości walk, przy czym interesująco przedstawia się fakt, że przeciwnicy nie odpuszczają, gdy zejdzie się im z oczu. Na razie TimeShift grzeje nas raczej słabo. ■■



VIVENDI, XBOX 360

F.E.A.R.

Pna nic zdały się wydawcy i producenta, że F.E.A.R. nie ukaże się na X360 – na E3 zaprezentowano konsolową wersję. Co stanowi dobrą informację. Złe wiadomości dotyczą oprawy graficznej, w tej chwili prezentującej się nieco słabiej niż na komputerach. Zmieni się to przez kilka miesięcy, jakie zostały do czasu premiery gry, a ręczą za to swoimi głowami pracownicy Day 1 odpowiedzialni za konwersję.

First Encounter Assault Recon to elitarna jednostka wojskowa zajmująca się badaniem zjawisk paranormalnych. Podczas jednej z misji coś nagle morduje większą część oddziału, a pozostali przy życiu muszą spróbować zrozumieć, co się stało i w jakiej w ogóle znaleźli się sytuacji. Jedną z takich postaci jest bohater gry, kompletnie zagubiony i osamotniony, w dodatku zaczynający słyszeć jakieś głosy i mający halucynacje.

F.E.A.R. wyszedł spod rąk Monolith, autorów Condemned, którego fani poczują się zapewne jak ryba w wodzie widząc walające się po pomieszczeniach rozszarpane ciała, słysząc dziwaczne dźwięki, czy obserwując ponure oświetlenie kolejnych miejscówek. Nie ma co ukrywać, że klimat horroru panujący w grze jest jednym z największych jej atutów.

Nowością w stosunku do pecetowej wersji jest opcja instant action – duchowy spadkobierca trybu Mercenaries z Resident Evil 4 i to właśnie ją prezentowano na E3. Mówiąc w wielkim skrócie, chodzi o ostrą zabawę polegającą tylko i wyłącznie na strzelaniu do wszystkiego, co się rusza w jak najszybszym tempie i przy możliwie najlepszej celności.

Akcja toczy się na poziomach częściowo wyjętych z trybu fabularnego, przy czym dodatkowo podzielono je na sekcje. Żeby ruszyć dalej, trzeba uporać się z określoną ilością przeciwników, którzy na każdym kolejnym etapie stają się coraz wytrzymalsi, lepiej strzelają i nie dają się tak łatwo pokonać. Dzięki skomplikowanej SI starają się przewracać stoły, czy szafki i kryć się za nimi w razie potrzeby. Mogą też omijać przeszkody w rozmaity sposób, na przykład je przeskakując albo czołgając się pod nimi. Dało się zauważyć, że raczej nie szarżują niepotrzebnie i wolą poczekać na wsparcie niż szybko stracić życie. Cenią je sobie do tego stopnia, że nawet potrafią odmówić wydanego im przez dowódcę rozkazu. Jeśli jednak już walczą, to atakują z różnych stron, rzucają granaty, głośno przy tym przeklinając bohatera. Niektórzy co mądrzejsi czają się w cieniu i wyskakują tak nagle, że niemalże nie ma czasu na reakcję. Jedynym ratunkiem jest wtedy opcja zwalniania czasu, pozwalająca ominąć kule i zadać przeciwnikowi cios, czy to kolbą, czy ciężkim butem. Arsenał prezentuje się raczej standardowo z karabinami i shotgunami na pokładzie, i doskonale spełnia swoją rolę w zaprezentowanym trybie gry. Ważna jest możliwość wzięcia aż trzech broni naraz, pancerza, granatów i dziesięciu apteczek, co pozwala na długą, ale przede wszystkim bardzo intensywną zabawę.

Na koniec system podlicza punkty przyznawane za szybkość, celność i kilka innych elementów, a następnie wartość otrzymaną przenosi do Xbox Live, zapisując ją na tablicy wyników. Naturalnie to dopiero początek zabawy w sieci – strzelać da się również w dość standardowych trybach multiplayera (deathmatch, capture the flag), do których również załapała się możliwość zwolnienia czasu i tym samym ruchów drużyny przeciwnej lub wszystkich wrogów na mapie. ■■

NEWSFLASH

ALAN WAKE

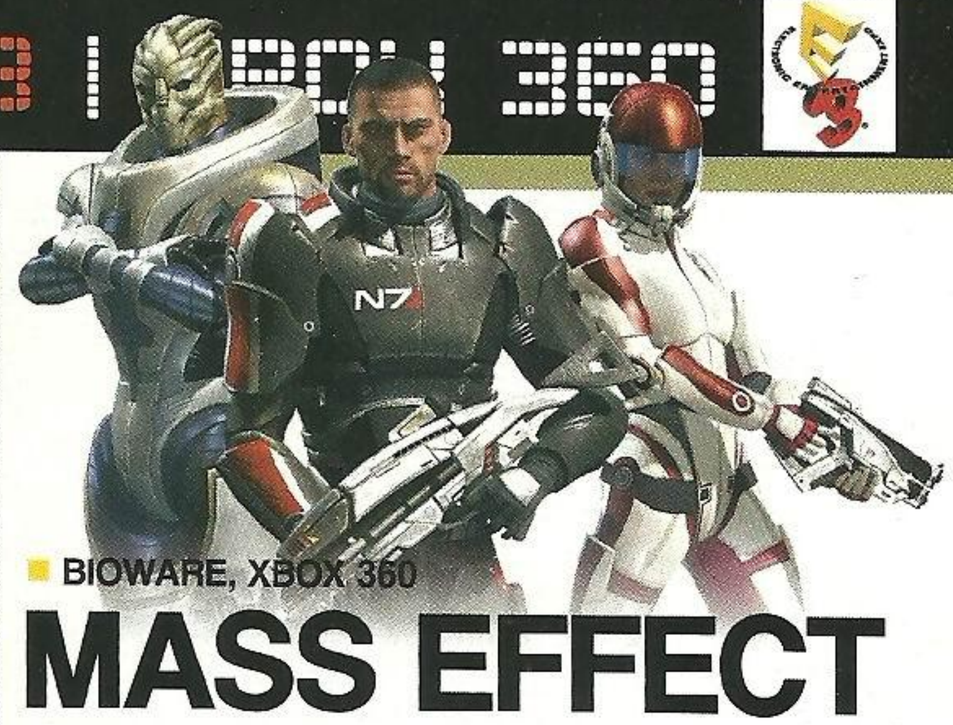
Nowa propozycja twórców dwóch części Max Payne'a, to psychologiczny thriller, którego bohaterem jest miewający problemy ze snem pisarz. Gdy przez jakiś czas mieszkał ze swoją ukochaną, miewał dziwne koszmary, ale ustały w chwili tajemniczego zaginięcia dziewczyny. Od tamtej pory Alan przestał w ogóle spać i by wyleczyć swój problem udał się do Pride Falls, gdzie w sanatorium poznał zadziwiająco podobną do ukochanej pielęgniarkę. Wtedy też powróciły koszmary, urzeczywistniając się z niewiadomych powodów. Alan nie do końca wie, czy dopadło go szaleństwo, czy też naprawdę potwory ze snów się zmaterializowały (przypomina się Silent Hill), ale musi uważać, bo po zapadnięciu zmroku maszkary atakują. Bohater broni się wszelkimi źródłami światła, a odpowiedni nastrój wprowadza realistyczne oświetlenie i dynamicznie zmieniająca się pogoda.

NINETY NINE NIGHTS

Słabą sprzedaż X360 w Japonii może podciągnąć N3, kolorowy slasher utrzymany w klimacie fantasy, kopiujący w pewnym stopniu Dynasty Warriors, czyli jedną z najgorętszych w tym kraju serii. Rodzeństwo bohaterów w towarzystwie dwóch oddziałów żołnierzy przeprawia się przez kolejne poziomy dosłownie zasypane tysiącami przeciwników. Pomocnikami bohaterów mogą być na przykład łucznicy i rycerze, ale dość szybko okazuje się, że są oni mało przydatni i słabo radzą sobie z dobijaniem zdziesiątkowanych batalionów wroga. Skoro nie ma co liczyć na podkomendnych, trzeba działać w pojedynkę i tutaj okazuje się, że bohaterowie dysponują niezwykle rozbudowanym zakresem ruchów i potrafią zadać mnóstwo niszczycielskich combosów rozkrajając przy tym tysiące wrogich jednostek. Naprawdę jest ich tak dużo, że czasem zasłaniają kierowaną przez gracza postać. Niestety, N3 nie powala płynną animacją.

CHROMEHOUNDS

Dobrych gier o mechach jest jak na lekarstwo, dlatego czekamy na propozycję Segi i From Software. Dla pojedynczego gracza przygotowanych zostanie ponad czterdzieści misji, ale dopiero w multi Chromehounds rozwinie skrzydła. Walki grup sześcioosobowych w kilkunastu trybach i na ponad setce map zadowolą najbardziej wybrednych, a szalenie ważną opcją, jak zawsze w takich produkcjach, ma być możliwość wymiany w robotach setek części. Autorzy nie chcą stawiać wyłącznie na ostrą jatkę i będą od nas wymagać opracowania taktyki odpowiedniej do pokonania przeciwników. Właściwy dobór mechów (z wielkimi i powolnymi warto walczyć przy użyciu małych i szybkich) i przerwanie łączności w obozie wroga poprzez przejęcie wieży komunikacyjnej mogą okazać się kluczem do sukcesu. I wiecie co, mechów nigdy za wiele.



BIOWARE, XBOX 360

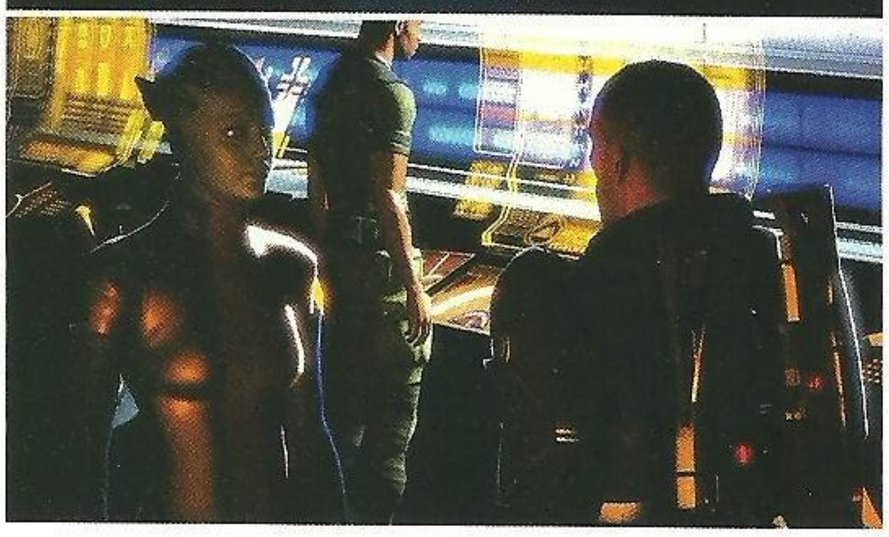
MASS EFFECT

Najmłodsze dziecko BioWare można spokojnie zaliczyć do grona najważniejszych gier na Xboxa 360 pokazanych na E3. Znany tylko z nazwiska komandor Sheperd (imię wybiera gracz) podróżuje po galaktyce próbując zapobiec kolejnemu atakowi maszyn, które trochę wcześniej zdziesiątkowały jej mieszkańców. Misja ta trwać będzie długo, bo Mass Effect trafi na rynek w postaci trylogii. Bardzo intrygująco przedstawia się fakt, że bohater reprezentuje sobą rodzaj ludzki w oczach innych rozumnych stworzeń i dlatego musi uważać na to, jak się zachowuje. Inaczej niż we wcześniejszych tego typu produkcjach, jego czyny nie tylko wpływają bezpośrednio na niego, ale w jakiś sposób odbijają się na postrzeganiu ludzi przez obcych. Autorzy nie zdradzają zbyt wiele tajemnic, ale wychodzi na to, że tym razem nie opłaca się zachowywać wyłącznie dobrze, albo jedynie źle. Umiejętność balansowania mniej więcej po środku okaże się kluczem do sukcesu, ale trzeba przy tym uważać, żeby nie zrazić do siebie pozostałych trzech członków drużyny, co może doprowadzić do ich odejścia.

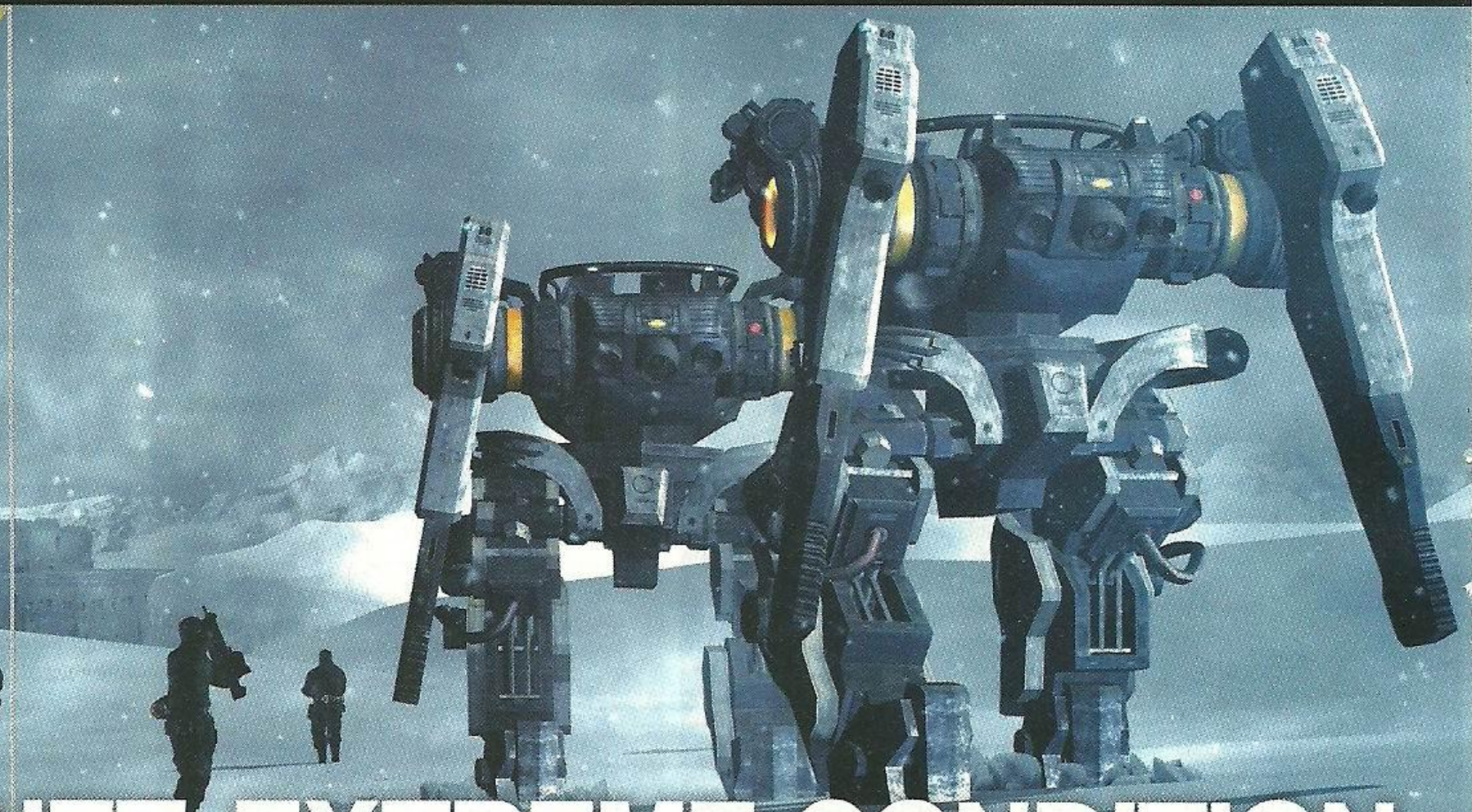
W porównaniu do innych erpegów ze stajni BioWare (seria Star Wars KOTOR, Jade Empire) zmieniła się forma prowadzenia rozmów. W prawym dolnym rogu umieszczono kółko podzielone na sześć części. Każda z nich przypisana jest danej reakcji emocjonalnej bohatera pozwalając na intuicyjne udzielanie odpowiedzi, bez konieczności czytania wariantów dialogu. To, oraz możliwość przerwania wypowiedzi rozmówcy, sprawia, że konwersacje są płynne i znacznie bardziej naturalne niż w innych tego typu grach. Do tego świetna animacja twarzy postaci, przywiązanie do takich szczegółów jak grymasy i mruganie powiekami daje poczucie prowadzenia dialogu z żywą postacią.

Akcja gry toczy się w galaktyce, po której dowolnie można się przemieszczać dzięki doskonałej mapie, pokazującej wybrane układy słoneczne oraz konkretne planety. Sheperd wyrusza na wyprawy z długiego na trzydzieści mil statku kosmicznego Citadel prezentującego się jak upiorne miasto pełne neonów. Po samej galaktyce przemieszcza się statkiem Normandy, zaś powierzchnię planet pokonuje sześciokołowym pojazdem nadającym się zarówno do szybkiej eksploracji terenu, jak i szukania cennych, wartych uwagi przedmiotów. Wiele z nich wala się bezpańsko po całej galaktyce (np. części po rozbitych statkach), a z czasem dzięki usłudze Live ich liczba jeszcze się powiększy. Ważnym elementem zabawy są walki, prezentujące podejście o wiele bardziej zręcznościowe niż to miało miejsce do tej pory. Oddając strzał samemu trzeba przymierzyć, a pomaga w tym zjeżdżająca tuż nad bark postaci kamera. W zależności od statystyk bohatera, jego zdolności do posługiwania się daną bronią, a także tego jak jest ona przerobiona, atak jest bardziej lub mniej skuteczny. Każdą postacią należącą do drużyny można kierować, a w tym czasie pozostałymi zajmuje się SI, starająca się używać najwłaściwszych zdolności bohaterów. Niezłą opcją jest zatrzymanie czasu i na spokojnie wydanie kilku prostych komend, czyli zaplanowanie walki wprowadzające do gry element taktyczny.

Gdy za erpega bierze się BioWare możemy być pewni, że sprawią się bez pudła, a my mamy nadzieję na grę, która dorówna klimatem stareńkiemu Privateerowi. ■■



NAJGORSZĄ RZECZĄ W LOST PLANET JEST FAKT, ŻE **GRA NE UKAŻE SIĘ W 2006 ROKU, A DOPIERO W PIERWSZYM LUB DRUGIM KWARTALE 2007.** BOWIEM KAŻDY, KTO ZAGRAŁ W DEMO (DOSTĘPNE TAKŻE POSIADACZOM XBOXA 360 PRZEZ LIVE!, WSPANIAŁY GEST ZE STRONY MICROSOFTU) MÓGŁ TYLKO **POCHYLIĆ GŁOWĘ Z SZACUNKIEM PRZED KEIJIM INAFUNE**, ZWANYM TEŻ W NIEKTÓRYCH KRĘGACH INAFKINGIEM



■ CAPCOM, XBOX 360

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

■ Przeciwnicy nie są może jakoś specjalnie inteligentni. ale występują w grupkach i potrafią napsuć krwi.

■ Większe robale przypominają nieco łobuzów ze Starship Troopers i zaprawdę, fachowe to były pokraki.

Lost Planet każe zmierzyć się nie tylko z hordami przeciwników w postaci paskudnych robali oraz szturmowcami w fachowych kamuflażach, ale także ze słabością ludzkiego organizmu. Szturmowcy są zwani Śnieżnymi Piratami, a robale, jak to robale – obrzydliwe, głupie i zawsze jest ich wiele do wystrzelania. Aha. Są małe robale i duże robale – te duże są bardzo wredne.

Inafune i jego Capcom Production Studio 4 są bardzo przywiązani do Onimushy i jej systemu – tutaj także po zabiciu nieprzyjaciela trzeba „zassać" pozostawionego przezeń kolorowego bloba, by nakarmić swój organizm... ciepłem. Nieustannie umykające cyferki na T-Eng mają w założeniach zmuszać do ciągłego szukania kolejnej potyczki; byle tylko się ogrzać. Poniżej wyświetlana jest aktualna temperatura otoczenia i jak się słusznie domyślacie, wynosi ona na ogół sporo poniżej zera. Im zimniej, tym szybciej trzeba regenerować T-Eng. Od pierwszego pociągnięcia za spust czuć, że sterowanie jest właściwe – czułe, świetnie i rozważnie wyważone oraz intuicyjne. Autorzy stwierdzili , że w szybkich grach tpp kierowanych przy pomocy joypada często brakuje możliwości szybkiego obrócenia się o 180 stopni – teraz do tego służy osobny przycisk. Jest nawet wystrzeliwywana linka z przyssawką, dzięki której bohater niczym Rikkimaru w Tenchu może wbijać się na budynki.

W Lost Planet pojawią się także mechy, nazwane tu Vital Suits. Je też można było sprawdzić w akcji. Potrafią wykonać podwójny skok (podfruwając sobie trochę na silnikach) i mają bardzo przyjemne dwie spluwy po bokach. Kierowanie maszyną jest niezwykle intuicyjne, a wielka bestia o dziwo manewruje z łatwością po stromiznach. Pruje się z niej nieziemsko, rozgniata przeciwników też. Ba, można nawet wyskoczyć sobie z robota i zdjąć mu wielkie działko! Wanye może nieść dwie spluwy, a także podnosić i wymieniać. Snajperka, bazooka, karabiny maszynowe, granaty – wszystko jest na swoim miejscu. Wspaniale jest ustrzelić z daleka pilota nieprzyjacielskiego mecha, a obserwowanie, jak wybuch granatu wyrzuca śnieg i bezwładnych już piratów to miód na serce każdego gracza.

Gra wygląda fantastycznie, szczególnie w HD i stanowi popis możliwości nowej generacji – widać, że Capcom okiełznał już moc „maszyny diabła". Śnieg sypie się z dachów i unosi w powietrzu, ugina pod naciskiem, a kapitalna gra świateł tylko potęguje doskonałe wrażenie. Dym, czy animacja zarówno gracza, jak i jego przeciwników (w tym oczywiście robactwa) to robota pierwszej klasy. O dziwo kamera, która często jest bolączką gier tpp sprawuje się na tak wczesnym etapie prac znakomicie.

Capcom pokazał technolgię, pokazał niezłą strzelaninę i mechy, nie pokazał tylko, o co tutaj chodzi. Główny bohater ma na imię Wayne... i tyle o nim wiadomo. Demo nie było trudne (choć podobno dla potrzeb wystaw autorzy gier obniżają poziom trudności w demkach właśnie), levele – nieduże, a przeciwnicy raczej nie sprawiali kłopotów. Oczywiście przy pojawieniu się wielkiego robala (który z powodzeniem walczył z mechem) poziom adrenaliny lekko się podnosi, ale potem następuje powrót do wyrzynki w pień wszystkiego, co tylko jest okolicy. Na dłuższą metę walka i ogromna siła rażenia Wayne'a, choć superprzyjemna w odbiorze, mogą jednak znużyć. Mamy jednak nadzieję, że Inafking do tego nie dopuści, a przy okazji doszlifuje obiecywany multiplayer dla 32-osób. W każdym razie to jedna z najlepszych gier tegorocznego E3.

NEWSFLASH

VALVE DOCENIA X360

Valve Software, twórcy świetnego Half-Life 2, ogłosili wsparcie dla X360 zapowiadając pracę nad kilkoma grami, a efekty zobaczymy „już wkrótce". Gabe Newell, szef firmy, chwaląc konsolę MS powiedział, że dzięki jej mocy i mocno zmodyfikowanemu silnikowi Source (napędzał HL2) Valve jest w stanie stworzyć tytuły należące do dowolnego gatunku – zarówno rtsy, fpsy, jak i wszystkie inne „-esy".

WIELKI BRAT PATRZY

Jedna z największych firm zajmujących się rozwojem idei sterowania komputerami za pomocą ruchu i tworzących odpowiednie urządzenia – GestureTek Inc. nawiązała współpracę z Microsoftem. Dzięki temu twórcy gier niedługo otrzymają odpowiednie narzędzia pozwalające wykorzystać technologię, jaka znajdzie się w Xbox Live Vision Camera, czyli odpowiedniku EyeToya dla X360. Na razie wiadomo, że urządzenie zostanie mocno zintegrowane z Dashboardem ułatwiając poruszanie się po nim (tak, jakby było ono specjalnie skomplikowane). Niedługo też ukażą się pierwsze gry, w których będziemy mogli uchylić się przed kulami, walczyć z ninjasami i ogólnie robić to samo, co podczas zabawy pilotem od Wii oraz machania rękoma przed EyeToyem.

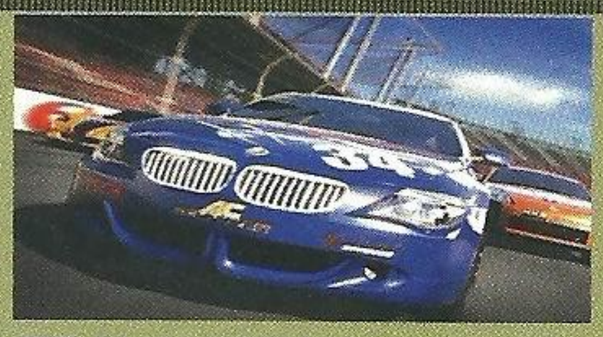
■ BIZZARRE CREATIONS, XBOX 360

THE CLUB

Pierwsza zasada Klubu – nie mówić o Klubie. To znane z filmu Fight Club hasło całkiem nieźle komponuje się z rzeczywistością przedstawioną w najnowszej grze Bizzare, ojców Project Gotham Racing. Wyobraźcie sobie dość luźnie zawiązaną, nielegalną organizację ze strukturą podzieloną na trzy grupy, z czego jedna to kierownictwo, a pozostałe urządzają sobie zabawę w polowanie. Bardzo krwawą zabawę, w której gra toczy się o najwyższą stawkę, czyli życie uczestników. Jak sama nazwa wskazuje, Hunters to ekipa łowców próbująca dopaść i zabić członków Prey, których zadaniem jest przeżyć za wszelką cenę. Widać jak na dłoni, że Fight Club, to przy The Club przedszkole. Gra stanowi połączenie Running Mana z Resident Evil 4 i Time Crisis. Bohater – jego postać pokazywana jest mniej więcej tak samo jak Leon w RE4 – porusza się po specjalnie wyznaczonym (oczywiście niewidzialnym) torze, strzelając do wyskakujących zewsząd przeciwników i chowając się za wszelkimi możliwymi osłonami. Przywodzi to na myśl najlepszy shooter na pistolet ze stajni Namco tyle, że przedstawiony z perspektywy trzeciej osoby, przy czym tempo i intensywność zabawy w zakłopotanie wprawić mogłoby niejeden hit ze stajni Capcomu.

The Club niczym specjalnym nie zachwyca pod względem oprawy. Tekstury są wyraźne, a miejscówki zachowują odpowiedni klimat – brudne, opuszczone budynki z powybijanymi szybami. Jednakże najważniejszym punktem jest bardzo płynna animacja pozwalająca na utrzymanie stałego, wysokiego poziomu intensywności akcji. Po ustrzeleniu przeciwnika ma się zaledwie kilka sekund, żeby zabić kolejnego, dzięki czemu nie traci się mnożnika punktów i można przedłużyć combo, punktowane dodatkowo za styl. Szalona rzeźnia w założeniach pokazywać ma, na czym polega prawdziwa zabawa w grach (czyżby właśnie rodził się Burnout gier tpp?). Zabawa przeniesie się również do sieci, gdzie wypróbujemy na sobie działanie wyrzutni rakiet i potężnych karabinów maszynowych. ■■

NEWSFLASH



FORZA MOTORSPORT 2

Trochę dziwić może fakt, że nawet na zamkniętych pokazach nie zaprezentowanego żadnego dema gry, a jeszcze bardziej to, że film przygotowany na konferencję Microsoftu nie powstał na silniku nowej Forzy. Dlatego musimy wierzyć wypowiedziom twórców FM2, zapewniających, że otrzymamy ponad sześćdziesiąt tras (w tym część z pierwszej gry) i photo mode, w którym porobimy zdjęcia furek. Samochodów ma być aż trzysta i naturalnie każdy da się stuningować, a także pomalować w dowolny sposób. Będzie też multiplayer dla dwunastu graczy.

FABLE 2

Prace nad nią podobno trwają już dwa lata, ale nie zdecydowano się jej pokazywać. Silnik w większości powstawał od nowa i jeśli zaprezentowany filmik ma coś z nim wspólnego, to możemy przypuszczać, że Fable 2 będzie wyglądać po prostu ślicznie. A treść? Molyneux chce sprawić żeby gracze troszczyli się o swoją postać i związali się z nią emocjonalnie poważnie zastanawiając się nad słusznością swoich czynów, na przykład w czasie zabijania wirtualnych przeciwników. Jakąś rolę odegra również usługa Live.

HUXLEY

Online'owy fpp przedstawiający walkę ludzi z mutantami w postapokaliptycznym świecie. Śmiga na silniku UE3, co pozwoliło na użycie wszystkich ważniejszych efektów, przez co całość wygląda naprawdę świetnie. Teren zabawy podzielono na areny, na których spotkać się może do czterdziestu graczy, zastępowanych w razie potrzeby przez inteligentne boty. Wprowadzono trzy klasy postaci walczących na krótkie, średnie lub dalekie dystanse, a w zbrojach umieszczono sloty, na bonusy dające nowe zdolności.

OVERLORD

Wredny, mroczny władca (czyli gracz, jak miło!) chce przejąć władzę nad światem i żeby tego dokonać przemieszcza się od wioski do wioski terroryzując mieszkańców, niszcząc ich dobytek, a nawet czasem pozbawiając ich życia. Naturalnie nie zajmuje się tym sam, zlecając czarną robotę swoim poddanym – głupim stworom usłużnie wypełniającym wszystkie rozkazy. Ich najważniejszym zadaniem jest zbieranie dusz, pozwalających na tworzenie coraz to silniejszych maszkar, ale niestety nie zawsze się z niego wywiązują. Mają bowiem różne słabości i gdy słyszą muzykę zaczynają tańczyć, albo piją piwo. Gracz musi ich zatem pilnować i zmuszać do pracy. Szacun za pomysł!

WIZJA UTOPII, ŚWIATA IDEALNEGO, W KTÓRYM **NA DNIE OCEANU, W SPECJALNIE STWORZONYM MIEŚCIE RAPTURE,** Z DALA OD LUDZKOŚCI I NA PRZEKÓR SIŁOM PRZYRODY **ZAMIESZKAŁY NAJWIĘKSZE OSOBISTOŚCI,** NAJWAŻNIEJSZE POSTACIE CYWILIZACJI

■ IRRATIONAL GAMES, XBOX 360 / PLAYSTATION 3

BIOSHOCK

Najlepsi naukowcy, artyści i sportowcy mieli stworzyć lepszy świat, rządzący się własnymi zasadami, ale nie udało im się to i rozpoczęła się wojna o władzę. Żeby przeżyć ludzie zaczęli zażywać specjalny środek modyfikujący ich DNA, a pozwalający na osiągnięcie nadludzkich możliwości. Szybko jednak okazało się, że osoby poddane działaniu specyfiku zaczęły tracić nad sobą kontrolę.

W tak zniszczonym świecie przypadkowo pojawia się gracz, który zostaje zmuszony (przez sytuację, odpowiednio zaprojektowane miejscówki, a także konieczność zażycia owego modyfikatora) do wejścia w skórę mieszkańców Rapture. Do zrozumienia ich problemów, ich dramatu i cierpienia. Jest to dość nietypowe podejście, ale Irrational chcą dzięki niemu sprawić, że o grze myśleć będziemy przez wiele godzin po odłożeniu pada.

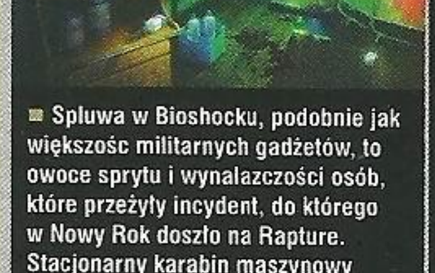
Mieszkańców miasta podzielono na wrogo nastawionych agresorów oraz raczej obojętnych zbieraczy i ich ochronę. Między tymi grupami trwa walka o substancję o nazwie „Adam", którą znaleźć można w ciałach poległych. Jest ona niezbędna do dalszych modyfikacji genetycznych, a wydobyć ją potrafią jedynie małe dziewczynki przemieszczające się w towarzystwie potężnych opiekunów, niemalże najsilniejszych postaci w grze. Na nich polują agresorzy i często dochodzi między nimi do starć, których świadkiem jest bohater. Zresztą on sam również stanowi cel ataków, dlatego musi bronić się przy użyciu naprędce stworzonych z różnych śmieci, puszek i zardzewiałych części karabinów, czy shotguna. Na razie pokazano tylko strzelbę, ale to wystarczyło, by dowiedzieć się, że wszystkie bronie skorzystają z kilku rodzajów amunicji, zmienianej w czasie rzeczywistym bez potrzeby wyjścia do menu. Naboje niszczące pancerze przydają się do rozwalania stacjonarnych działek i robotów obronnych, słabo natomiast radzą sobie przeciwko szybkim Splicerom, mutantom poruszającym się dzięki hakom po ścianach i sufitach.

Inaczej sytuacja przedstawia przy spotkaniach ze zbierającymi Adama dziewczynkami uciekającymi w popłochu, jeśli gracz podejdzie zbyt blisko. Wtedy też ich duży ochroniarz (zwany Big Daddy) rusza do ataku i jednym potężnym ciosem potrafi odrzucić bohatera na kilka metrów (za fizykę odpowiada Havok 3.0), po czym przestaje się nim interesować, jeśli oceni, że minęło zagrożenie. Eskortuje dziewczynkę do małego wlotu, który łączy się z sercem Rapture, a jednym z zadań gracza jest ustalenie dokąd te wloty prowadzą.

Zabawa nie jest liniowa dzięki otwartemu światu gry można udać się w dowolne miejsce w mieście i próbować radzić sobie z kolejnymi problemami przygotowanymi przez autorów. Do każdego zadania da się podejść na kilka sposobów, kombinując jak uniknąć kamer i tym samym włączenia alarmu, albo na przykład hakując system obronny danego budynku. W kilku miejscach umieszczono maszynę pozwalającą na wymianę implantów, co pozwala na wprowadzenie elementu rozwoju postaci i zmusza do zastanowienia się, jakie części dobrać, by jak najlepiej poradzić sobie przy konkretnym zadaniu. Oczywiście bohater nie musi używać modyfikacji, ale bez nich ciężko liczyć na wygraną. Jednakże korzystanie z nich może doprowadzić go do zmiany w potwora, więc wybór łatwy nie jest.

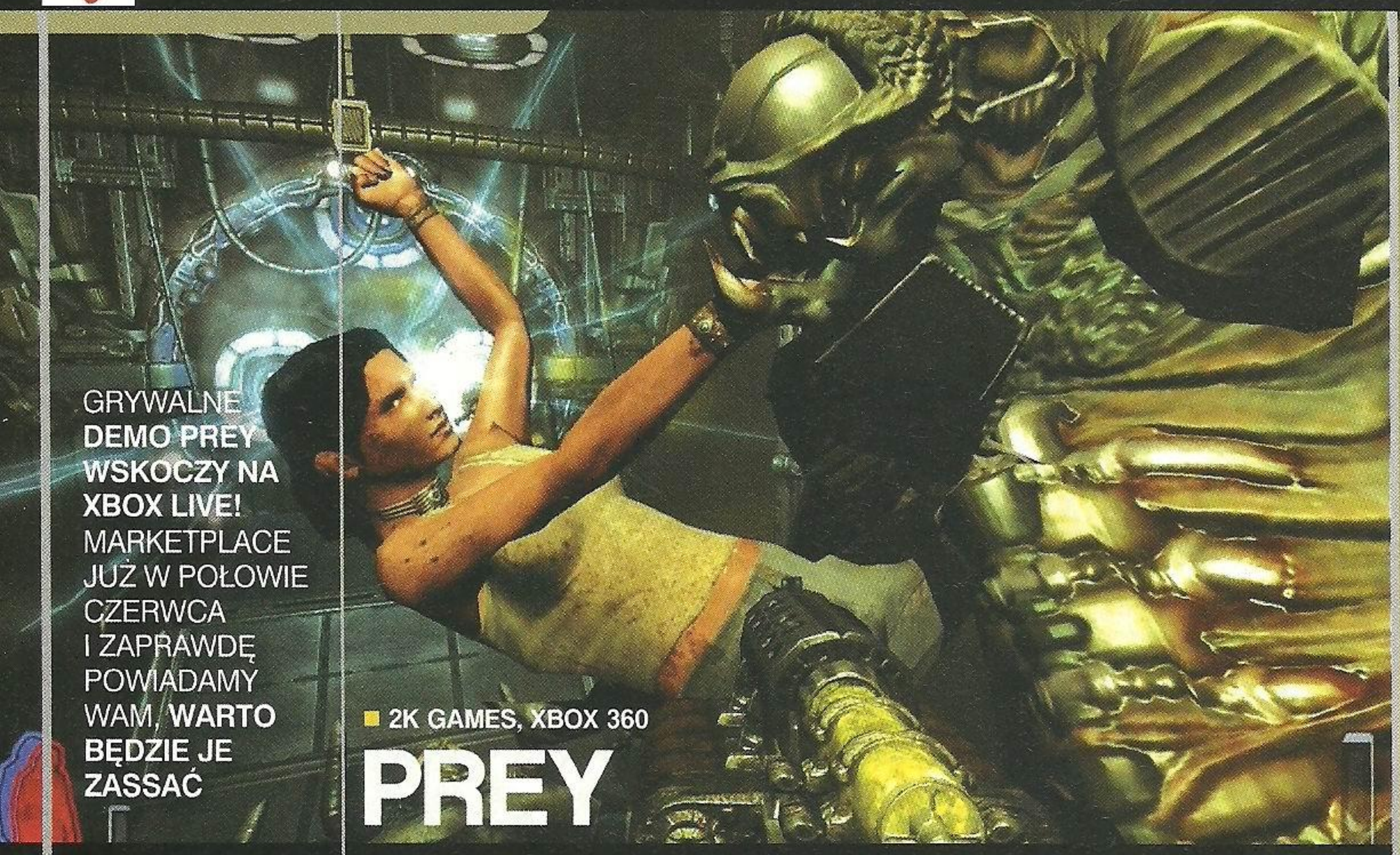
Osobny animator zatrudniony został do robienia najróżniejszych animacji i efektów wody w zależności od miejsca, natężenia, źródła i jej głębokości. I to widać. Szkoda tylko, że do zniszczonego wojną miasta pełnego budynków w stylu Art Deco, zalanego w wielu miejscach najpiękniej oddaną wodą w historii (odbija się w niej otoczenie, rozprasza się światło) i zamieszkałego przez mutantów trafimy dopiero w przyszłym roku. ■■

■ Spluwa w Bioshocku, podobnie jak większośc militarnych gadżetów, to owoce sprytu i wynalazczości osób, które przeżyły incydent, do którego w Nowy Rok doszło na Rapture. Stacjonarny karabin maszynowy zrobiony jest z małego silniczka, fotela obrotowego i karabinka. Sama spluwa, którą podczas demonstracji dzierżył bohater byłą zmodyfikowana i poklejona jakąś taśmą, a powiększony magazynek najwyraźniej był z puszki po konserwach. Naboi ma być jak na lekarstwo i dosłownie każda sztuka ma się liczyć.



■ Symbioza kruchej, płochliwej dziewczynki, z powolnym ociężałym Daddy'm jest dość dziwny. A jeżeli dodać, że ta sama dziewczynka, która gdy gracz za bardzo się do niej zbliży schowa się za Daddy'm, ze zwłok wydobywa Adama przy pomocy wielkiej igły, a następnie przyswaja ten płyn, to już robi się przedziwnie. Pomysł na taką parę (a raczej pary, bo teamy Sisters i Daddy'ch przeczesują całe Rapture jako części przedziwnego ekosystemu tej podwodnej bazy) jest przejmujący.

GRYWALNE DEMO PREY WSKOCZY NA XBOX LIVE! MARKETPLACE JUŻ W POŁOWIE CZERWCA I ZAPRAWDĘ POWIADAMY WAM, **WARTO BĘDZIE JE ZASSAĆ**



■ 2K GAMES, XBOX 360

PREY

■ Jedno trzeba im oddać – są obrzydliwi, a także, co nie zdarza się często, budzą autentyczny wstręt i obawę.

■ Statek kosmitów wreszcie nie przypomina sterylnych do bólu pomieszczeń z Quake 4.

Indianin Tommy, mechanik samochodowy, miał tego pecha, że żył w miasteczku, które z jakichś powodów nie spodobało się kosmitom. Zanim zdążył się zorientować, został przeniesiony na ich statek wraz ze swoją ukochaną Jen, a tam w pewnym momencie zostali rozdzieleni. Teraz konkretnie wkurzony bohater próbuje uratować dziewczynę, a pomaga mu w tym duch – jastrząb o imieniu Talon. Dzięki niemu Tommy poznaje zasady rządzące światem duchów oraz uczy się jak powracać do życia po śmierci. Usłużny Talon odczytuje również teksty obcych, odwraca ich uwagę i wskazuje ważniejsze przedmioty i miejsca mogące pomóc w rozwiązaniu licznych zagadek.

Tak w wielkim skrócie prezentuje się jeden z najciekawszych fpsów, nie tylko tego roku, ale w ogóle w historii. Prace nad grą ruszyły wcześniej nawet niż Duke Nukem Forever, ale jak widać Tommy'emu powiodło się lepiej niż nieokrzesanemu blondasowi.

Kosmici, przypominający mieszankę quake'owych Stroggów z jaszczurkami i ptakami, żyją na ogromnym niczym Księżyc statku zwanym Sphere, krążącym na orbicie okołoziemskiej. W centrum Sfery znajduje się sztuczne słońce napędzające statek, na którym panuje dziwna grawitacja, pozwalająca na przykład kulom na lot po łuku. Jedną z głównych atrakcji gry jest właśnie zabawa polem grawitacyjnym pozwalająca chodzić po ścianach, suficie, czy nawet obracać całe pomieszczenia w pionie i poziomie. Znacznie udziwnia to walkę, pozwalając na przykład zrzucić przeciwnikom na głowy różne przedmioty, a także powiązane jest z zagadkami, które stanowić mają aż czterdzieści procent gry.

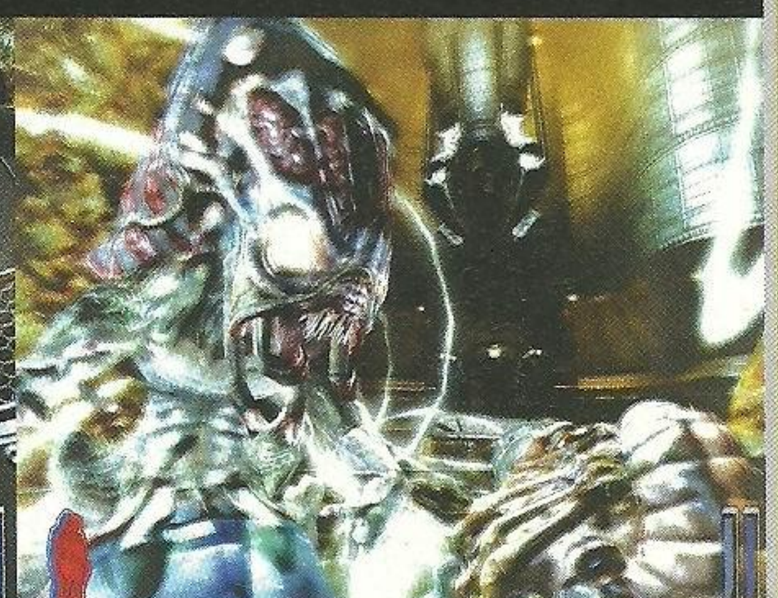
Znacznie goręcej przedstawia się pomysł portali otwierających się w różnych momentach i w dowolnych miejscach, przez co nie można być ani chwili spokojnym – nigdy nie wiadomo, kiedy za plecami pojawi się przejście, z którego wyskoczą przeciwnicy. Na domiar złego portale są widoczne tylko z jednej strony (coś w stylu drzwi w serii Mroczna Wieża Kinga). Możliwe jest zatem przejście przez jeden z nich, tak jakby się z niego wychodziło nawet nie wiedząc, że za plecami ma się ogromną dziurę prowadzącą do korytarza pełnego przeciwników. Co ciekawe, część portali jest niewidoczna i przechodząc przez nie trafia się do labiryntu, w którym widać postać bohatera wszędzie dookoła.

Wygląd i działanie broni doskonale wpasowują się w klimat gry, czy to w przypadku plującego kwasem shotguna, czy wyrzutni żywych, wybuchających krabopodobnych stworów. Przypatrując się spluwom można zauważyć, że tak naprawdę składają się z żywych, ociekających śluzem tkanek i ruszających się elementów. Każda broń ma alternatywny tryb strzelania, a w większości wypadków nie kończy się w nich amunicja. Zamiast tego przegrzewają się i są przez chwilę nieaktywne, albo wymagają czasu na zregenerowanie nabojów.

Zdrowie odnawia się zawsze do około jednej czwartej paska, a z rozrzuconych gdzieniegdzie apteczek korzystają też kosmici, co odrobinę utrudnia zabawę. Przy okazji warto zaznaczyć, że poziom trudności ustanawiany jest dynamicznie w zależności od tego jak dobrze radzi sobie gracz. Jednakże aż tak bardzo nie trzeba się przejmować śmiercią, gdyż nie kończy ona zabawy. Tommy trafia do świata duchów, gdzie musi na nie polować przy użyciu specjalnego łuku. Powodzenie w łowach przekłada się na ilość zdrowia i energii duchowej, z jaką Indianin powraca do życia.

Wyjście z ciała i poruszanie się w postaci ducha możliwe jest również za życia i pozwala przenikać chociażby przez pola magnetyczne, jak również zabijać przeciwników przy użyciu łuku, jednakże korzystanie z niego zmniejsza ilość specjalnej energii pozwalającej na takie wycieczki. Oczywiście pozostawione bez opieki ciało narażone jest na ataki obcych, więc lepiej na zbyt długo go nie opuszczać.

Wciąż trwają prace nad ustaleniem liczby klatek animacji na stałym poziomie trzydziestu, a może nawet sześćdziesięciu, a tymczasem zauważyć można było, że wersja pecetowa była mniej płynna i miała odrobinę brzydsze tekstury. Tryb singleplayer nie powinien być dłuższy niż piętnaście godzin, a w mutli pogramy na około dziesięciu mapach, korzystając oczywiście ze wszystkich opcji dostępnych w singlu, czyli zabaw grawitacją, chodzenia po ścianach, wskakiwania do portali i wychodzenia z ciała. ■■



NEWSFLASH

FRAME CITY KILLED

Pierwsza nextgenowa gra Namco śmigająca na dodatek na Unreal Engine 3 została skreślona, o czym poinformował przedstawiciel Electronic Arts (wydawca na Europę). Nic dziwnego, skoro prezentowane w zeszłym roku dema były tak okrutnie brzydkie, że przypominały średniaki z PS2. Nie został jednak podany oficjalny powód podjęcia tej decyzji.

MICROSOFT O PS3

Sony nie do końca pozytywnie zaskoczyło nas swoją konferencją, przynosząc wiele niezbyt przyjemnych wiadomości. Do licznych głosów krytyki dołączyli oczywiście przedstawiciele Microsoftu, w tym Shane Kim z MS Game Studios, uparcie twierdzący, że Japończycy nie są w stanie stworzyć lepszej od Live usługi online. Pan Kim wie, że MS włada większością komputerów osobistych na ziemi (za pomocą Windowsa naturalnie) i Sony ma raczej małe szanse na uruchomienia takiego potwora, jakim jest Live Anywhere łączące konsole, pecety i komórki. Wyrażając swoją opinię na temat PS3 dodał, że głupotą byłoby spieszyć się z przygotowaniem Halo 3 tak, by trafiło na półki w dniu premiery konsoli konkurencji. Mogłoby się to za bardzo odbić na jakości tej części wielkiej serii. Zarówno Kim jak i Peter Moore uważają, że cena PlayStation 3 jest zbyt duża. Patrząc na gry na obu platformach nie sposób dostrzec dlaczego Sony żąda za swoją maszynę aż dwa razy więcej pieniędzy niż Microsoft. Różnica w grafice jest zbyt mała, by przekonać ludzi do wyłożenia dodatkowych trzystu dolarów. Co ciekawe, Moore otwarcie przyznaje, że wie, iż Sony uda się spełnić obietnice sprzedaży sześciu milionów konsol do końca kwietnia 2007 roku. Według niego nabędą je zarówno firmy, jak i najwięksi fani oraz hardkorowcy. Problemy Japończyków zaczną się później, gdy trzeba będzie przekonywać pozostałych graczy do zakupu.

„Z całym szacunkiem dla wielkiej i wspaniałej firmy, jaką jest Sony." Moore przypomina, że już sześć lat temu Microsoft próbował wprowadzić pada z czujnikami ruchu, co zostało bardzo źle przyjęte przez odbiorców. Ludzie wyraźnie dali do zrozumienia, że ta idea im się nie podoba. Dodatkowo, brak wibracji w Dualu może się okazać jednym z największych błędów popełnionych przez japońskiego giganta.

LUMINES LIVE!

Lumines na PSP odniosło ogromny sukces sprzedając się w ogromnych ilościach i zyskując miano jednej z najlepszych gier na tę konsolę. Sprawiło to, że Q Entertainment postanowiło przenieść układanie klocków w rytm muzyki na inne platformy w tym na X360 – w postaci Lumines Live!, które dostępne będzie do zassania z Live Arcade.

Zgodnie z nazwą wykorzystane zostaną możliwości sieciowe Xboxa, ale nie chodzi tylko o możliwość gry online, a raczej ściąganie nowych kawałków i teledysków dostępnych dzięki umowie z firmą Warner Music. Nie podano nazwisk konkretnych wykonawców ani tytułów piosenek, ale na pewno można się spodziewać Madonny, której clip wykorzystano w prezentacji gry podczas konferencji MS. Prócz tego wszystko po staremu. Trzeba tylko przyzwyczaić się do gry na "odrobinę" większym ekranie niż ten z PSP, ale to przecież żaden problem.

■ THQ, XBOX 360

SAINT'S ROW

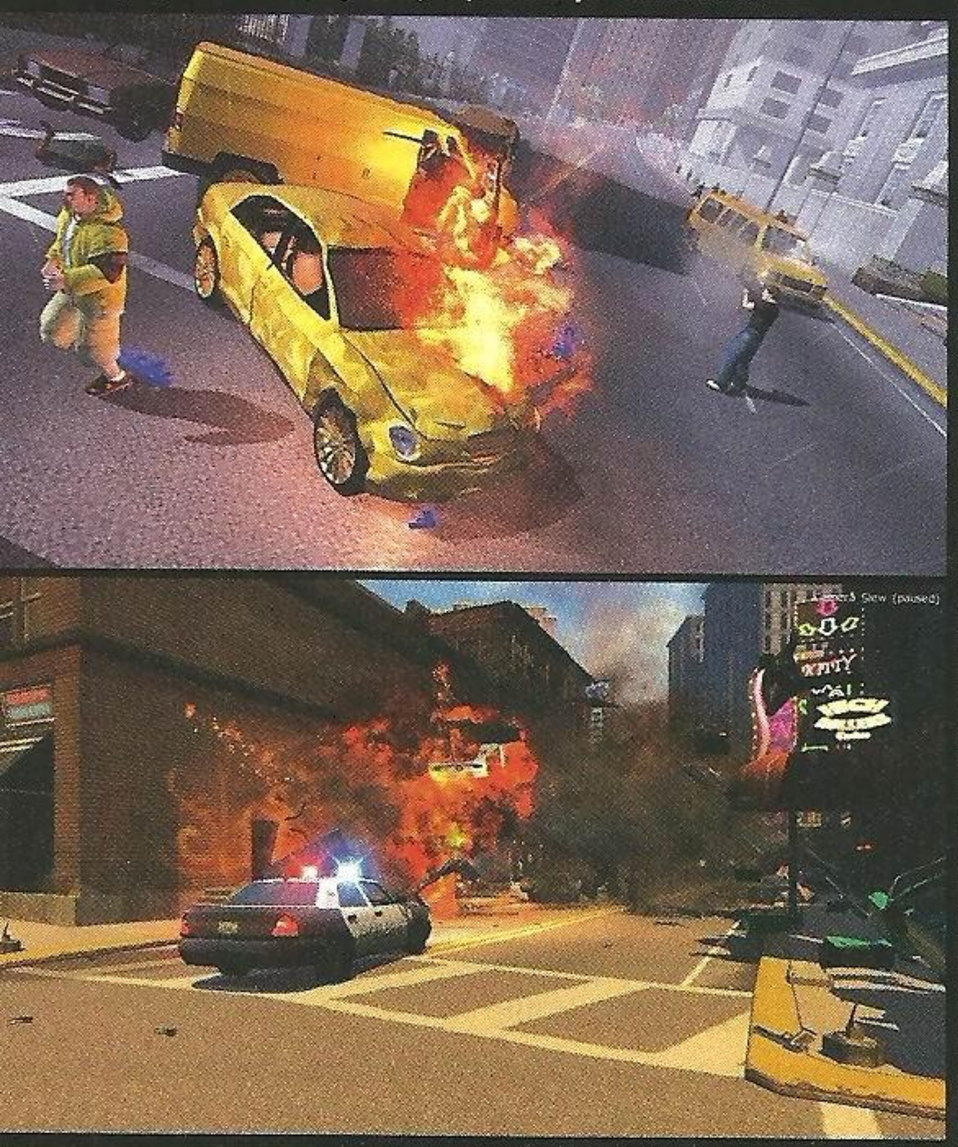
W dzisiejszych czasach, jeśli tworzy się grę o walczących ze sobą gangach, z akcją rozgrywającą się w ogromnym mieście, po którym można swobodnie się poruszać, kraść samochody i zmieniać swój wygląd, nie można się spodziewać, że nie zostanie ona nazwana klonem GTA. Saints Row jest właśnie tego typu pozycją, dlatego też chłopaki z Volition poszukując jakiejś oryginalnej cechy postawili na wesołą demolkę w trybie mutliplayer.

Bohater należy do Saints, najsłabszego gangu w Stilwater – mieście, gdzie najpopularniejszą siecią fast-foodów jest Freckled Bitch's. Niemal całkowicie pozbawieni swojego terenu członkowie grupy postanawiają ostatkiem sił powalczyć o dominację, a pomóc im w tym ma oczywiście gracz. Najpierw jednak czeka go walka z edytorem postaci, w którym możliwe jest ustawienie chyba każdej możliwej cechy wyglądu bohatera. Uszy, kolor oczu, fryzura, spodnie, czapki, koszulki. No po prostu wszystko, czego można się spodziewać, co pewnie niektórym osobom mocno przypadnie do gustu. Ci, co nie mają ochoty całego dnia spędzać w edytorze postaci, szybko skleją swojego gangola i ruszą na podbój miasta, gdzie przywita ich teren odrobinę mniejszy niż w San Andreas, w którym kierowcy trąbią na przebiegających przez ulicę pieszych, a zakochane parki kręcą się wieczorami po ulicach.

Czas w Saint's Row gra ważną rolę. Co niecałą godzinę rzeczywistego czasu gry zapada zmrok, znikają z ulic przechodnie, a uaktywniają się złodzieje, włamywacze i inne zbiry bez szyi. Można zatem liczyć na zadania dające się wykonać tylko w nocy, ale póki co nie zaprezentowano chociażby jednej przykładowej misji. Wiadomo jednak, że bohater nosi przy sobie komórkę, na której nie ma pokazanej godziny – żeby ją poznać należy zadzwonić pod odpowiedni numer. Telefon też jest całkiem przyjemnym bajerkiem. Dzięki niemu można zamówić taksówkę (a następnie grzecznie zapłacić kierowcy, bądź go okraść), wezwać kumpli, żeby pomogli w walce, czy karetkę w razie kryzysowej sytuacji.

Od GTA odróżnia Saint's Row duży nacisk na walkę, długie pojedynki na pięści (ciosy wyprowadzane są triggerami), czy szalone pościgi samochodowe. Bójki szybko zwracają na siebie uwagę policjantów, stopniowo napływających coraz liczniejszymi grupkami, by w końcu do akcji wkroczył helikopter i oddział SWAT. Także członkowie pozostałych gangów wzywają posiłki i zaczyna się prawdziwy mayhem. Wzorem Grand Theft Auto da się nawiać i następnie przemalować swój wóz dla zmylenia pościgu, przy czym system ten rozbudowano o opcję wykonywania operacji plastycznej, co oznacza ni mniej ni więcej tylko zwykły powrót do edycji postaci.

Gangola stworzonego do zabawy w singlu nie można przenieść do netu, więc dla zbudowania odpowiedniej reputacji trzeba będzie odpowiednio długo grać online i tam ćwiczyć swojego bohatera. Zabawa z pewnością się nie znudzi dzięki śmiesznym i bardzo dobrze pasującym do luźnego klimatu trybom, jak Protect the Pimp, w którym chroni się alfonsa przez wrogimi gangolami. Szeroki uśmiech wywołuje Big Ass Chains, gdzie zgarnia się złote łańcuchy zabitych rywali i sprzedaje w odpowiednim sklepie, czy Bling My Ride, czyli ostra strzelanina na kółkach. Model jazdy jest w połowie realistyczny, a w połowie stanowi wesołą wariację z fizyką zapewniającą wyrzucanie pojazdów na kilka metrów w górę po silnym zderzeniu. Za to słabo się strzela w czasie jazdy, bo nie ma autocelowania i ciężko strącić przeciwników. Fajną opcją będzie możliwość zakupu w sklepie płyt z muzyką i słuchania ich później na przenośnym odtwarzaczu. ■■



NEWSFLASH

ENCHANTED ARMS

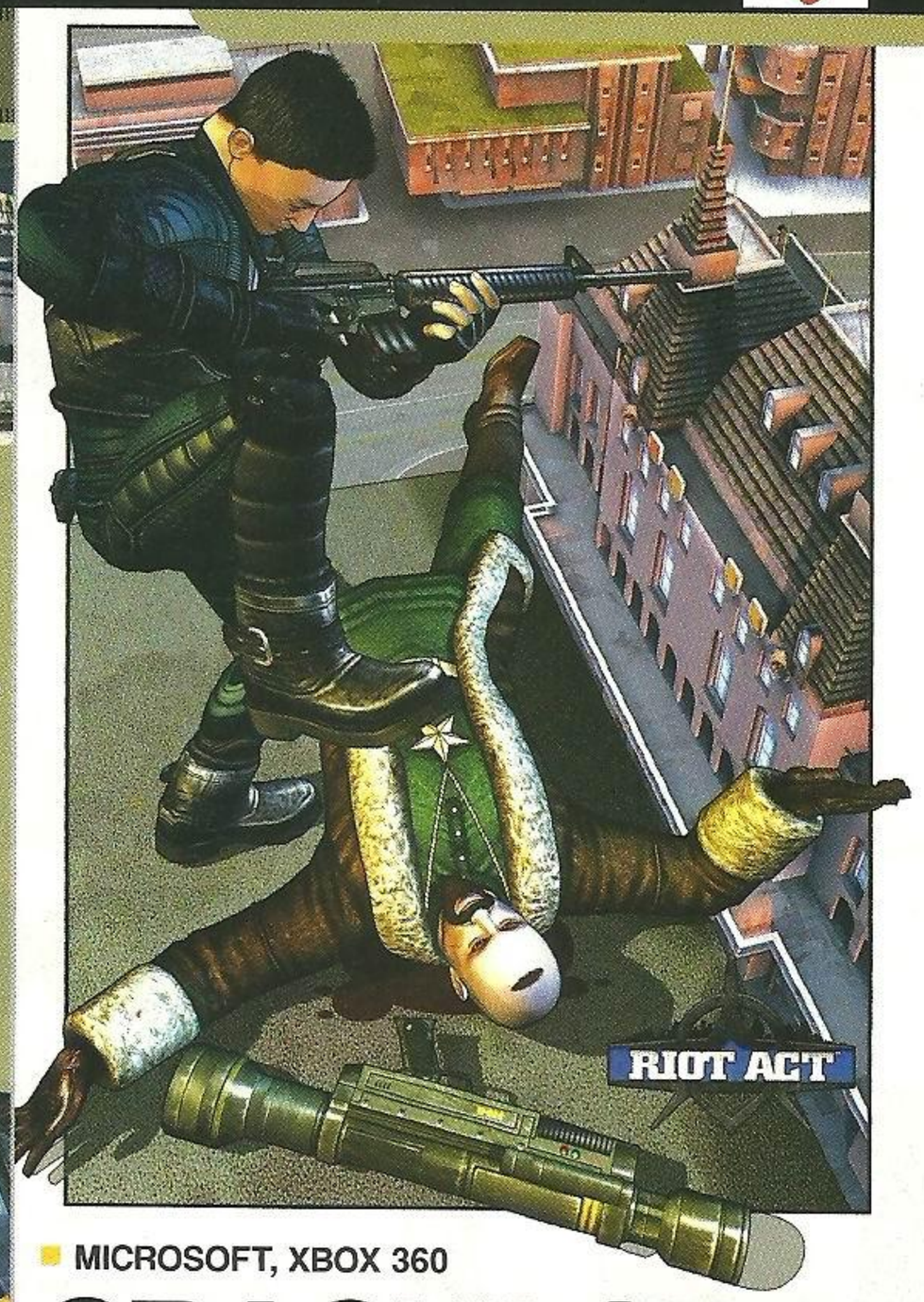
Dostępny od jakiegoś czasu w Japonii pierwszy jrpg na X360, niedługo trafi także do USA i Europy. Wciąż trwają pracę nad lokalizacją, więc na razie wszystkie kwestie mówione były w języku japońskim. Fabuła kręci się wokół golemów stworzonych tysiące lat temu w celach usługiwania ludziom. Owe stworzenia zbuntowały się i teraz chcą się zemścić.
W sam środek konfliktu trafia główny bohater Atsuma, władający tajemną mocą podpiętą w jakiś sposób do jego ręki. Dzięki niej włada ogniem i może nawet przywoływać coś na kształt Summona z FF. Pomagają mu trzy inne postacie również posługujące się mocami różnych żywiołów. EA to na pierwszy rzut oka takie klasyczne Final Fantasy, ale z lekką domieszką Tacticsa – pole walki podzielone jest na pola, po których można się przemieszczać, by zaatakować wrogów z dogodniejszej strony.

SONIC THE HEDGEHOG

Nowy Sonic powróci do korzeni serii, skupiając się przede wszystkim na oddaniu niesamowitej prędkości przy zachowaniu banalnego sterowania. Niebieski jeż doczeka się liftingu i prócz tego, że teraz śmigać będzie w wysokiej rozdzielczości i stałych sześćdziesięciu klatkach na sekundę, to jeszcze zmieni trochę swój wygląd, bowiem urośnie do mniej więcej metra siedemdziesięciu, czyli bardziej ludzkich rozmiarów.
Sonic podąży tropem Dr. Robotnika, który wykradł niejakiej księżniczce Elise drogocenny kryształ. Pojawi się też nowa grywalna postać – polujący na bohatera biały jeż o nadnaturalnych zdolnościach (taa, a Sonic to niby normalny jest). Akcja ma być bardzo szybka, a trasy najeżone pętlami, skoczniami i latającymi platformami.

DEAD RISING

Żadna inna firma nie zna się na zombiakach tak dobrze, jak Capcom i żadna nie robi gier tak mocno napakowanych akcją. Dead Rising łączy oba te elementy w groteskowej zabawie z ożywionymi trupami. Szalony reporter Frank West wpada na trzy dni (trzy godziny czasu gry) do miasta pełnego eks-truposzy, by zrobić im kilka fotek. Później udaje się na lądowisko dla helikoptera i w spokoju opuszcza zagrożony teren, a zabawa się kończy. Jeśli ktoś ma ochotę, to może oczywiście zacząć od początku. W Dead Rising chodzi o niemal nieograniczoną zabawę z zombiakami. Zamiast zwyczajnie kroić je mieczami, czy częstować ołowiem, można rozwalić im głowy znalezionymi przedmiotami. W ruch idą krzesła, doniczki, kasy, a także bardziej egzotyczne elementy wyposażenia, jak choćby wąż od prysznica. Mało tego! Bohatera da się przebrać w dziecięce ciuszki, nałożyć mu maskę i w takim stroju ganiać za zombiakami z siekierą. Chore, prawda? Ale przy tym jakoś tak dziwnie rajcujące. Nie no, nie żebyśmy w szpioszkach lubili ganiać, czy coś.



■ MICROSOFT, XBOX 360

CRACKDOWN

Po jednym z twórców starego GTA w wersji 2D, czyli Davidzie Jonesie, nie spodziewaliśmy się wesołej wariacji na temat GTA, niebezpiecznie zbliżającej się do konsolowych przygód Hulka, a jednak właśnie taką grę otrzymujemy.

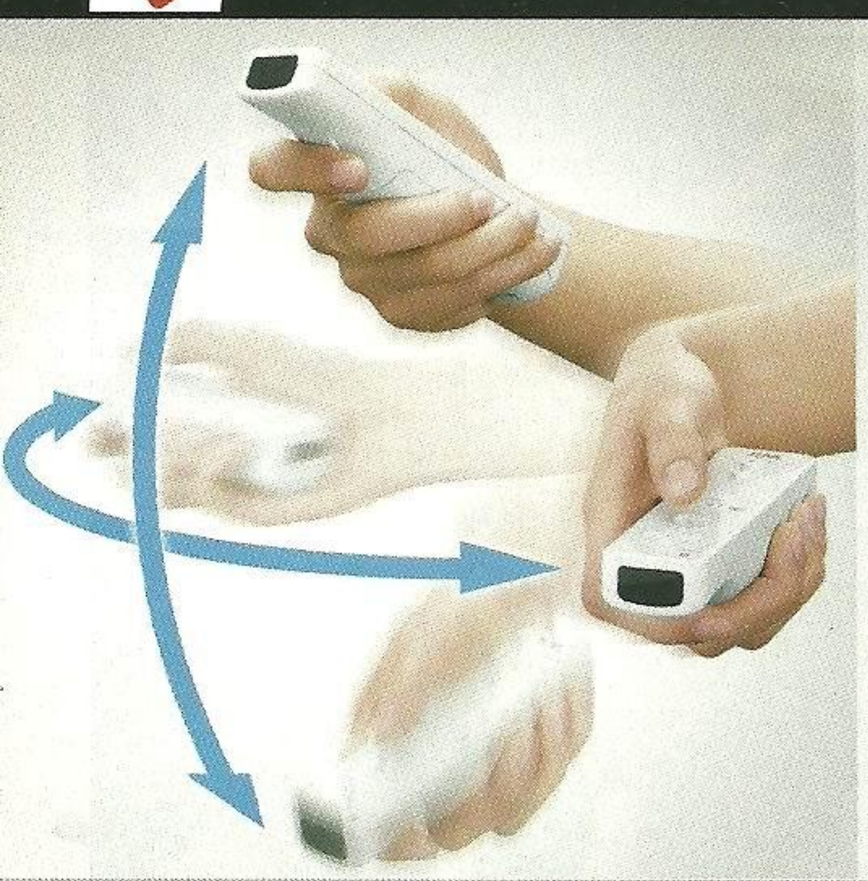
Bohater jest agentem elitarnej organizacji zajmującej się oczyszczaniem miasta z członków trzech gangów prowadzących ze sobą wojnę. Na czele każdego z nich stoi szef, a drogi do nich pilnuje koło dwudziestu mniejszych twardzieli. Co ciekawe, od początku zabawy można zaatakować dowolnego z nich – żaden nie czeka na odblokowanie. Jednakże nie ma co liczyć na powodzenie bez specjalnego przygotowania i rozwoju postaci. Agent zdobywając punkty siły i zręczności przeobraża się w nadludzką istotę potrafiącą rzucać samochodami oraz kontenerami, kopać auta jak piłkę, a także skakać na kilkanaście metrów w górę. Upadki z wysokości również nie wpływają na stan jego zdrowia, przez co naprawdę blisko mu do zielonego furiata.

Supersilny agent potrafi supermocno dokopać i wypłacać sierpowe na życzenie, ale dużo lepiej radzi sobie z bronią. Najpierw lokuje się na celu, a następnie wybiera gdzie dokładnie chce strzelić – czy to ręce, nogi, czy może w głowę. Istnieje też możliwość przestrzelenia opon albo wysadzenia baku samochodu. Odstawianie wybuchowych akcji (również po użyciu granatów i bazooki) podbija doświadczenie w tego typu zabawach, co z kolei przekłada się na zwiększenie zasięgu rażenia. Oczywiście obrywa się też niewinnym przechodniom, ale przypadkowe ofiary są ceną walki o wyższą sprawę. Pewnie dlatego zdecydowano się na użycie lekkiego cel-shadingu, nadającego rysunkowego wyglądu i wprowadzającego luźną atmosferę.

Jak można się spodziewać po grze twórcy GTA, Crackdown oferuje możliwość jazdy różnego rodzaju samochodami, między innymi sportowymi lub ciężarówkami. Na nie również wpływa poziom rozwoju postaci – długi czas spędzony za kierownicą przemieni zwyczajne autko w potwora rodem z serialu Knight Rider, podobnie jak KITT potrafiącego wysoko skakać i niewrażliwego na kule. Model jazdy przypomina bardzo ten z Grand Theft Auto, więc nie powinno być problemów z opanowaniem tego elementu gry.

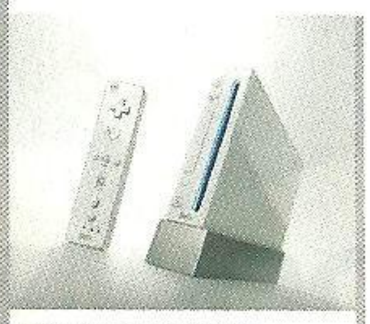
W dowolnym momencie do zabawy może dołączyć drugi gracz, który albo zajmie się swoimi sprawami, albo wspomoże w walce. Czasami warto wspólnie przejąć kontrolę nad strategicznym terenem, czy budynkiem, osłabiając w ten sposób zaplecze gangów i ochronę ich szefów. Całość rozgrywki ma spleść jakiś wątek fabularny, póki co jednak niewiele na ten temat wiadomo.

Mimo że agent jest nieustępliwy i niewrażliwy na ataki niczym Terminator, od czasu do czasu musi wrócić do jednej z siedzib agencji i tam się uzdrowić oraz uzupełnić zapasy amunicji. Miejsca te są ukryte i da się do nich dojść przełączając się w specjalny tryb widzenia. Otwarty świat gry (i brak jakichkolwiek loadingów) sprawia, że na kilka różnych sposobów można się zabrać za dowolnego przeciwnika i jego pomagierów. Da się wejść do budynku tajnym przejściem, albo bez żadnych obaw atakować od frontu. Każda z tych opcji teoretycznie może zaowocować uzyskaniem achievementsów, ale raczej należy się nastawić na bardziej chore akcje jak ta, gdy trzeba za pomocą rakiet juggle'ować przeciwnikiem przez określony czas. Sweeet! ■■



NINTENDO: Wii will Wii will

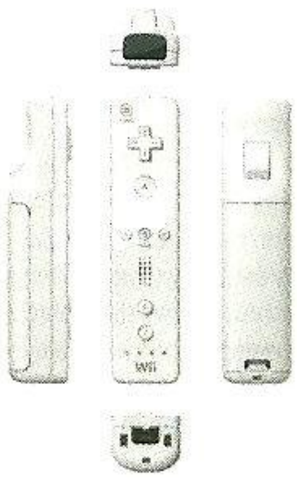
NA KILKANAŚCIE DNI PRZED TEGOROCZNYM E3 NINTENDO UJAWNIŁO NOWĄ NAZWĘ SWOJEJ MIMO ŻE KODOWA – REVOLUTION – NA DOBRE WRYŁA SIĘ W ŚWIADOMOŚĆ GRACZY. OD TERAZ



■ Dawniej Revolution, teraz Wii – Nintendo sporo zaryzykowało zmieniając nazwę.

■ Rewolucyjny, dwuczęściowy kontroler w pełnej okazałości. Będą różne kolory!

■ Gry na Wii wydawane będą na zwykłych płytach DVD. Konsola łyknie też płytki od GaCka.



Tak, te trzy niepozorne litery zastąpiły szumnie zapowiadaną rewolucję. Oczywiście szychy N wykombinowały do tego wspaniałą teorię, jednak przez Internet przelała się fala krytyki i niewybrednych żartów. Ważne jest coś innego: ta nazwa wcale nie kojarzy się z konsolami i właśnie o to chodziło mózgom z Kyoto. Minęło trochę czasu, oburzenie wśród graczy razem z nim i w końcu nadeszła konferencja Nintendo – prawdziwa premiera nowej konsoli.

NA WESOŁO I Z PRZYTUPEM

Konferencja odbyła się w ogromnym Kodak Theatre, co samo w sobie podkreślało wagę chwili. Jednak samo wystąpieniu było poprowadzone raczej w luźnym, wesołym stylu, bez wielkiej powagi czy pompy. Do Los Angeles na taki moment zjechali się oczywiście wszyscy ważniacy w firmie, z Miyamoto i Iwatą na czele, ale nie zabrakło również uwielbianego Reggie'ego czy zabawnego Francuza z Ubisoft, który prezentował Red Steel. Konferencję rozpoczął Shigsy przebrany za dyrygenta i z pilotem od Wii w łapie, przedstawiając w ten sposób jedno z technicznych dem, gdzie kieruje się orkiestrą. Potem przejął pałeczkę Regginator, który zabłysnął tekstem: „Chciałbym podziękować wszystkim, którym nowa nazwa naszej konsoli od razu przypadła do gustu. Wszystkim dwóm z Was". W czasie konferencji puszczano również sporo filmików z kilkudziesięciu tytułów przygotowywanych na Wii, z tym, że niektóre trwały nie więcej niż parę sekund. Na żywo prezentowano nową Zeldę przystosowaną do rewolucyjnego sterowania oraz Red Steel, które jednak nie wyglądało tak dobrze, jak mogliśmy zobaczyć na screenach. Tutaj mała dygresja.

Generalnie wszystkie grywalne tytuły na Wii zawodziły oprawą, ale jak się okazało po imprezie, chodziły one na podkręconych GaCkach z obsługą nowych kontrolerów. Ostateczne dev-kity podobno dopiero trafiły do firm i pozostałe sześć miesięcy ma zostać wykorzystane właśnie na skok jakościowy w grafice. Wracając do konferencji, na koniec urządzono mały happening. Oto Iwata, Fils-Aime, Miyamoto oraz jeden szczęśliwiec (zwycięzca rozpisanego wcześniej konkursu) rozegrali debla w tenisie od Nintendo, który wchodzi w pakiet WiiSports (więcej na następnych stronach). Widok czterech dorosłych i poważnych facetów machających pilotami był iście rozbrajający. Jeszcze kilka słów o DS. Nintendo nie omieszkało się pochwalić świetnymi wynikami sprzedaży zarówno samej konsoli, jak i gier oraz przewagą nad konkurencyjnym PSP. Pomijając fakt, że na samym E3 była istna powódź gier na handheld N, warto odnotować zapowiedź trzech killerów, która miała miejsce w czasie konferencji. Po pierwsze, sequela doczeka się jedna z najpopularniejszych platformówek, czyli Yoshi's Island i trafi on właśnie na DS. Po drugie – na tę konsolę zmierza nowy Star Fox, który zapewni ostrą strzelaninę w pełnym 3D. I wreszcie największe zaskoczenie: Rare przygotowuje remake Diddy Kong Racing, z nowymi trasami, trybami i obsługa Wi-Fi!

KONKRETY, KONKRETY

Czas na mięsko, czyli wszystko, co wiemy o Wii. Data premiery i cena? Akurat tutaj Nintendo postanowiło potrzymać nas (i konkurencję) jeszcze trochę w niepewności. Oficjalnie to czwarty kwartał tego roku, a zapłacimy mniej niż za pozostałe next-geny. Nieoficjalnie jednak mówi się o październiku (najpóźniej listopad), a cena ma się kształtować w przedziale 199-249 dolarów. Jeśli już od plotek zaczęliśmy, to przejdźmy do specyfikacji. Nintendo swoim zwyczajem jej nie ujawniło i nie jesteśmy pewni, czy kiedykolwiek to zrobi (tak uczynili z DSem!), ale od czego są wścibscy dziennikarze i gadatliwi developerzy? Tak więc główny procesor od IBM (Broadway) będzie rozszerzoną wersją Gekko z GCN, a jego zegar według niepotwierdzonych informacji to 1,1 GHz. Hollywood od ATI (procesor graficzny) to niecałe 250 MHz, a suma pamięci to 96 megabajtów. Nie są to liczby olśniewające, ale warto pamiętać, że mogą się jeszcze zmienić. Poza tym to i tak więcej niż którykolwiek z current-genów, a Wii opierać się ma na innowacyjnym sterowaniu i niskiej cenie, a nie grafice. Pożyjemy, zobaczymy.

Oprócz tego Wii posiadać będzie wbudowane 512 MB pamięci flash, port na karty SD, dwa wejścia USB 2.0, a także obsługę Wi-Fi oraz bezprzewodowej komunikacji z Dual Screenem. Gry dla Wii będą nagrywane na jedno lub dwuwarstwowych płytach o średnicy 12 centymetrów, które pomieszczą maksymalnie trochę ponad dziewięć gigabajtów.

Jeśli chodzi o rozgrywkę online, wciąż niewiele wiadomo. Ogólna formuła będzie zbliżona do Wi-Fi Connection z DS, czyli nie obejdzie się bez uciążliwych Friend Code'ów. Przewiduje się za to możliwość ściągania trailerów z gier bądź dem dla NDSa. Podczas konferencji Iwata przedstawił również nową funkcję konsoli, nazwaną WiiConnect24. Przełącza ona sprzęt w stan uśpienia, jednocześnie ciągle utrzymując połączenie z Internetem.

DATA PREMIERY I CENA? AKURAT TUTAJ NINTENDO POSTANOWIŁO POTRZYMAĆ NAS (I KONKURENCJĘ) JESZCZE TROCHĘ W NIEPEWNOŚCI. **OFICJALNIE TO CZWARTY KWARTAŁ TEGO ROKU**, A ZAPŁACIMY MNIEJ NIŻ ZA POZOSTAŁE NEXT-GENY

rock You!

STACJONARNEJ KONSOLI. ZROBILI TO, CZEKAMY NA... WII.

Jako przykład wykorzystania tej opcji, podano nowe Animal Crossing, w którym gracze będą mogli odwiedzać swoje miasta nawet wtedy, kiedy jednego z nich nie ma przy konsoli. Wii doczeka się także przeglądarki, a to dzięki umowie między Nintendo a Operą. Powinna być gotowa na start systemu, a jeśli chodzi o formę dystrybucji to wysoce prawdopodobne jest darmowe dodawanie do każdego egzemplarza konsoli. E3 przyniosło również ostateczną odpowiedź na pytania o kontroler Wii...

REWOLUCJA W STEROWANIU GRAMI

Wii-mote (zwany przez nas od dziś Wii-lot) to główny kontroler w kształcie pilota. W zależności od gry może być trzymany zarówno w sposób klasyczny, jak i poziomo – wtedy przypomina nieco pada od NESa. Czujnik pod telewizorem śledzi jego położenie w trzech wymiarach, a także mierzy siłę ruchów. Jest naturalnie bezprzewodowy i wyposażony w wibracje, ma krzyżak, duży przycisk A, dwa małe (1 i 2) na dole, spust B pod spodem oraz cztery niewielkie klawisze, które raczej nie przydadzą się w grach: plus, minus, home oraz power (wyłącza konsolę). Ostatnią tajemnicą na jego temat, która wyszła na jaw dzień przed E3, jest wbudowany głośniczek! Niby rzecz bzdurna, ale może zostać naprawdę fajnie wykorzystana przez developerów. Przykładem jest Zelda, gdzie świst wypuszczanej strzały płynnie przechodzi od kontrolera do telewizora. Z ostatniej chwili – podobno w Wii-lota wbudowany będzie również mikrofon – Nintendo zarejestrowało stronę www.wiikaraoke.com – no po prostu urządzenie do wszystkiego się szykuje. Niektóre gry mogą wykorzystywać nawet dwa piloty jednocześnie, jednak nie jest znana decyzja Nintendo, czy właśnie tyle znajdzie się w kartonie z konsolą. Stawiamy, że jeden, bo taniej.

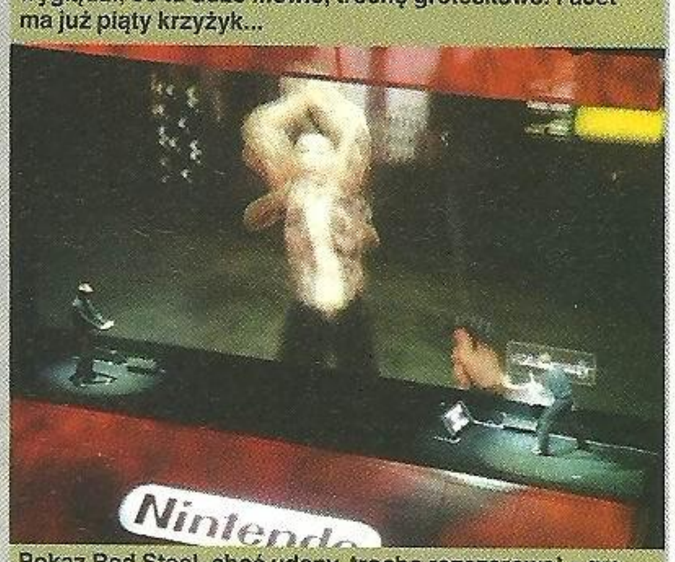
Nunchuck controller (nad spolszczeniem którego jeszcze pracujemy, hehe) to gałka analogowa, wraz z dwoma spustami (C i Z). Podpina się go kablem do Wii-lota i właśnie takie kombo będzie najczęściej wykorzystywane w grach. Jednak analog ma jeszcze pewien sekret – w nim również znajduje się czujnik ruchu, dzięki czemu zyskujemy właściwie przedłużenie obu dłoni! Daje to ogromne możliwości programistom. Przykładem jest nowy Metroid Prime, w którym za pomocą ruchów lewej dłoni przesuwamy dźwignie, otwieramy drzwi czy wystrzeliwujemy linę.

Pomimo, że na wystawie nie zapowiedziano żadnej gry „na pistolet" (nie licząc technicznego dema), Nintendo prezentowało odpowiednią nakładkę na pilota. Wystarczy go wsunąć do obudowy i już mamy rasowego gnata, niczym w salonie gier. Co ciekawe, nakładka daje dostęp nie tylko do spustu, ale i do analoga. Wydaje się też, że kolejne obudowy do Wii-lota to tylko kwestia czasu i pomysłowości ludzi z Nintendo. Zwłaszcza, że to tańszy sposób niż dodawanie do gier całkiem nowego kontrolera.

Na kolejnych stronach przeczytacie o kilkunastu tytułach na Wii, które po raz pierwszy ujrzały światło dzienne podczas wystawy. Wielogodzinne kolejki do stoiska Nintendo świadczą dobitnie o tym, że firmie ponownie udało się zainteresować branżę swoimi pomysłami. ■■

FAKTY I AKTY

Dyrygujący wirtualną orkiestrą roześmiany Miyamoto wyglądał, co tu dużo mówić, trochę groteskowo. Facet ma już piąty krzyżyk...



Pokaz Red Steel, choć udany, trochę rozczarował – gra nie wygląda jakoś superładnie, a developer miał wyraźne kłopoty ze sterowaniem (!).

Wirtualna konsola, czyli sposób Ninny na retrogranie za grosiaki, pokazywana była właśnie w takiej formie. Można było sprawdzić Sonica i kilka części Super Mario ze SNESa.

Wspomniana w tekście obudowa czyniąca z Wii-lota lightguna stała grzecznie za szybką.

Nintendo pokazało także zwykłego pada dla Wii. . Będziemy on wykorzystywany przede wszystkim do grania w retro-gry, ściąganych do pamięci flash dzięki usłudze Virtual Console, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, by obsługiwały go także nowe tytuły. Tak ma być z Super Smash Bros. Brawl. Dodatkowo można od tyłu podczepić do niego pilota, dzięki czemu będzie czuły na ruch.

N(e)O Comments

GULASH

Nie łapię tego. Po prostu nie czuję. nie kupuję, nie trafia do mnie. Nintendo z Wii (o mój Boże... Łii...) samo skazuje się na getto mini-gier, jak słusznie zauważył Banan we wstępie do relacji. Co innego wirtualny tenis czy golf, w którym jedynym obowiązkiem gracza jest machnąć Wii-lotem raz na jakiś czas, bo ludki biegają same, a co innego gry skillowe, wymagające precyzji i perfekcyjnego opanowania zagrań czy wychyleń... ups, ruchów ręką. Obserwując problemy ze sterowaniem, jakie mieli osobnicy prezentujący niektóre gry (a znali je przecież na wylot) czy ludzie próbujący grać po raz pierwszy wydawało mi się, że Ninny odjechało w tę swoją utopię aż za bardzo. Przecież chcą przekonać do zabawy grami video osoby, które nie miały wcześniej z nimi styczności i jak to zrobią, poprzez problemy z kontrolą? Być może to wszystko wina niedorobionych, roboczych wersji gier... Na szczęście dla nich w porę się opamiętali i pokazali klasyczny joypad, wprawdzie z myślą głownie o retrograniu; ale jednak po prostu zwykły joypad. Z dwoma analogami i spustami. Bo jeśli takie, dajmy na to Electronic Arts, będzie chciało skonwertować na przykład kolejną Fifę, albo Konami wyskoczy z Pro Evo, to jak myślicie – w jaki sposób rozwiążą sterowanie? Będziemy kopać Wii-lota? Hę? I mam tylko nadzieję, że ten pad będą pakować do pudełka z konsolą, bo inaczej naprawdę zostanie czekanie miesiącami na jakąś fajną grę, nie będącą party-game.

Jestem sceptyczny, ale nie zamykam drzwi – już raz naciąłem się solidnie gardząc DS'em, który przez ostatnie pół roku niespodziewanie stał się chwilowo moją ulubioną konsolą. Tak więc – dawać to Wii, zobaczymy, z czym to się je. A może urwie mi łeb? Może będę godzinami machał kawałkiem plastiku w stronę telewizora w zachwycie? Przyznam, że interesuje mnie także to, co Nintendo potrafi zrobić w Sieci – w końcu wymyślili pilota, którym będzie się machać przed ekranem.

A wcześniej handhelda z touchpadem.

A jeszcze wcześniej... Virtual Boya... Tia.

Tymczasem psychoza amerykańskich dziennikarzy i grającej w USA młodzieży na punkcie Ninny przestała mnie już dziwić – oni po każdej wystawie zawsze ogłaszają, że Nintendo dało najlepszy show, niezależnie od tego, co pokazało, gry Nintendo wygrywają wszelkie plebiscyty, itp., itd. Co z tego? GameCube jest już, niestety martwe. I o co chodzi z tą Zeldą dopiero pod koniec roku? ■

MATT

„Nintendo pragnie podziękować tym dwóm dziennikarzom, którzy dobrze pisali o Wii w momencie, gdy pierwszy raz usłyszeli jego prawdziwą nazwę." – tym żartem Reggie Fils-Aime rozbawił mnie do łez. Zgodzicie się jednak, że chyba tylko hardcore'owi fani spodziewali się czegoś dobrego po konferencji Nintendo. Firma od dawna przyzwyczajała nas (i udało jej się to!), że wystartuje z najsłabszym technicznie systemem na rynku. Mało tego – ona sama przyznaje się do słabszych parametrów i ciągle zasłania się tekstami typu „granie przede wszystkim" lub „grać to uwierzyć". No i był ten kontroler, o którym wszyscy wiedzieli co najwyżej tyle, że będzie symulował wędkę lub batutę – to wszystko.

Ale do rzeczy. Można lubić, bądź nie lubić Nintendo, ale konferencja poprzedzająca E3 2006 była dla tej firmy swoistym „być, albo nie być" na polu stacjonarnych konsol. Mimo iż ze wszystkich pokazanych tu dwudziestu siedmiu gier podobały mi się raptem trzy, nie to jest ważne. Po raz pierwszy w historii Ninny nie „chowa się pod kołdrą" przed E3, a zamiast tego odkrywa przed światem wszystkie karty. Do licha, nowy sposób sterowania w grach jest nie tylko absolutną innowacją, ale naprawdę można się od niego uzależnić! Super Mario Galaxy (znany wcześniej jako Mario 128) idealnie pokazuje, do czego tak naprawdę zdolny będzie kontroler Wii – świeżość, moi drodzy. Świeżość! Nareszcie można było sprawdzić, jak manetka Wii poradzi sobie w świecie gier fpp. I ponownie – nie było lepszego przykładu, niż Metroid Prime 3: Corruption! Zapomnijcie o dwóch analogowych gałkach. Zapomnijcie o myszce i klawiaturze. Jeszcze nigdy tak naturalnie nie sterowało mi się bohaterem (bohaterką?) strzelanki fpp!

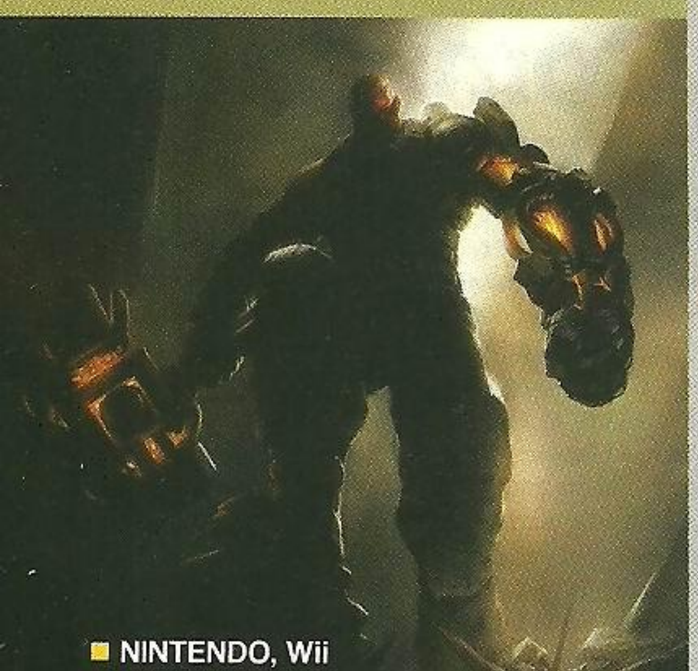
Być może Nintendo nie pozbyło się kryptonimu „zawsze druga konsola", ale moim zdaniem uderzyło teraz znacznie mocniej, niż za czasów Nintendo 64. Po pierwsze, kontroler JEST innowacyjny. Po drugie, są świetne gry, a support konsoli nareszcie zapowiedziały takie firmy, jak EA, SEGA, Konami, Ubisoft, Activision, Square Enix, SNK, Atlus, Midway i THQ. Po trzecie, premiera Wii na pewno nie przejdzie bez echa, bo towarzyszyć jej będzie nowa Zelda i Metroid. Pierwszy raz jestem w stanie uwierzyć w hasło „Grywalność ponad grafiką"! Mam tylko nadzieję, że 3rd party developerzy potraktują tego Wii-lota poważnie. ■

MARCELLUS

Nintendo nie poszło na wyścig zbrojeń z gigantycznymi korporacjami – skierowało się do małej jamki, w której, wzorem ciężarnej kotki, być może narodzi się kiedyś jakaś kolejna konsola. Albo też wzorem chorej kotki – przyjdzie mu tam sczeznąć. Otóż, nie tylko moim zdaniem, powiedzieć komuś „I'm gonna play Wii", to jak powiedzieć – „idę się bawić siusianiem". No, sorry...

Dobra, może i machanie pilotem przed telewizorem jest fajne, ale głupio wygląda, wymaga dużo miejsca i istnieje obawa, że ktoś ze współgraczy na tym ucierpi. Albo ulubiony wazon mamusi pójdzie w diabły. I wiecie, jakoś nie wyobrażam sobie wielogodzinnej nasiadówy („machaniówy"?) przy Wii-grach. Od tego całego machania się człowiek zmęczy tylko, spoci i jeszcze zapalenia płuc dostanie. Bo jak może być inaczej, skoro można się spocić ruszając tylko i wyłącznie kciukami i palcami wskazującymi podczas gry w PESa – przy Wiii pot się będzie lał z ludzi strumieniami.

Ogólnie patent jest jednak spoko i na pewno przyniesie nam mnóstwo radości i masę ciekawych rozwiązań. A że granie trzeba będzie sobie mocno dawkować to już inna sprawa. Good luck Nintendo! ■



■ NINTENDO, Wii

PROJECT H.A.M.M.E.R

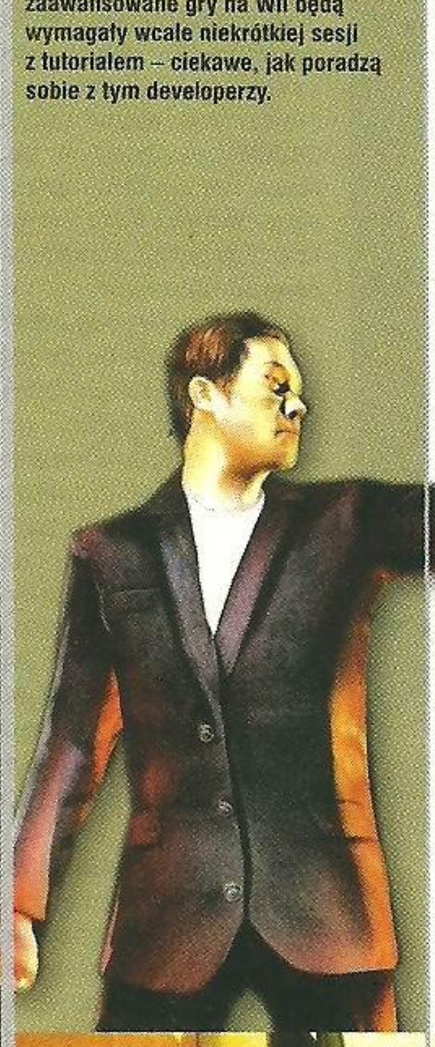
Jeden z trzech nowych tytułów spod skrzydeł Nintendo, i to w zupełnie odmiennym stylu od tego, do którego przyzwyczaiła nas firma z Kioto. Mamy bowiem do czynienia z chodzonym slasherem w raczej mrocznych, industrialnych klimatach. Stany Zjednoczone zostają zaatakowane przez śmiercionośne roboty, a broń konwencjonalna okazuje się nieskuteczna. Gracz wciela się w prototypowe dziecko tytułowego projektu, czyli cyborga z ogromnym młotem – w ten sposób rozpoczyna się chodzona nawalanka według Nintendo.

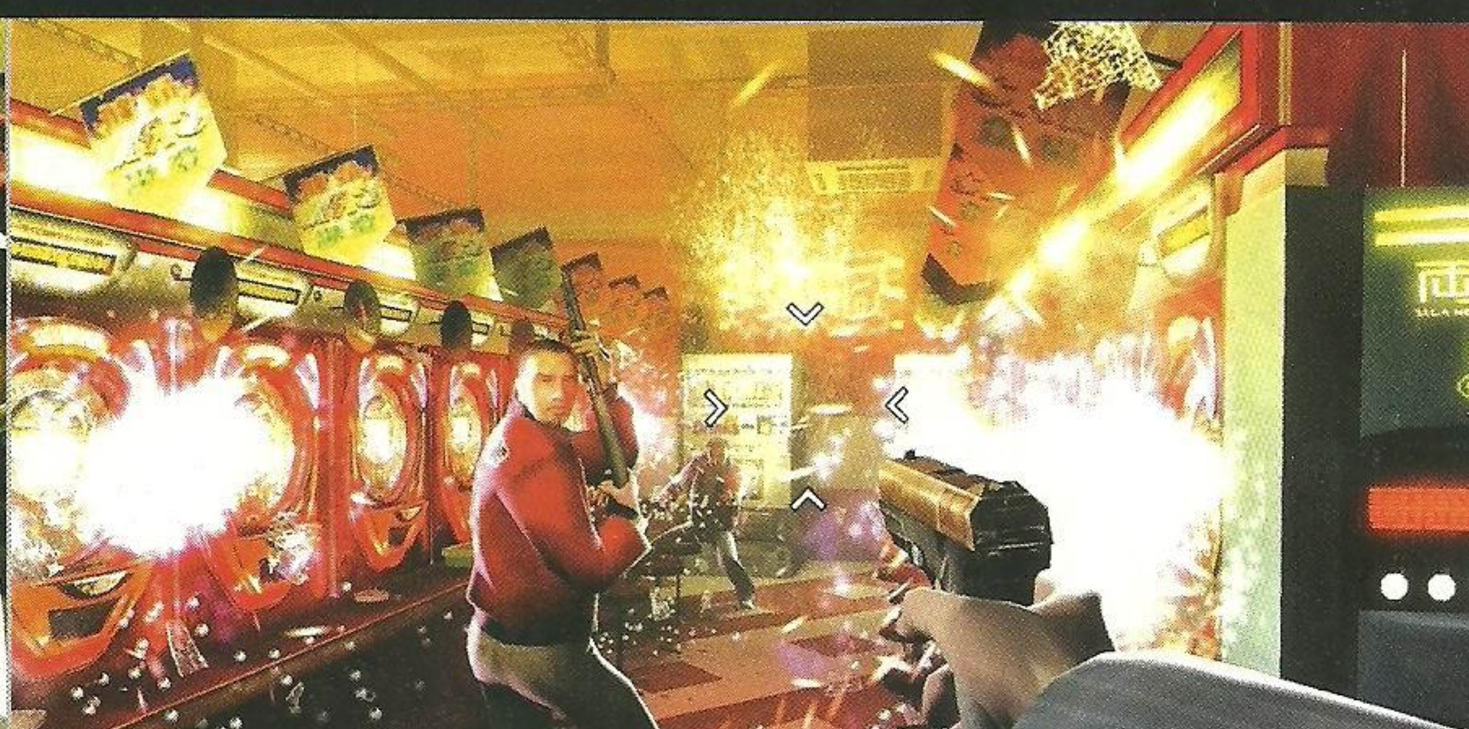
Gra korzysta zarówno z pilota, jak i dołączanego analoga. Gałką naturalnie sterujemy postacią, a przyciski C i Z służą do błyskawicznych skoków do przodu bądź tyłu. Za to Wii-lot robi za młot dzierżony przez cyborga. Na przykład żeby wbić przeciwnika w ziemię, wystarczy zamachnąć się i wykonać odpowiedni ruch, a czym przytrzymamy kontroler w górze, tym mocniejsze będzie uderzenie! Oczywiście zakres ruchów jest znacznie szerszy. Można wyprowadzać pojedyncze uderzenie z różnych kątów, ale też bardzo szybko machać pilotem na boki, co oczywiście przekłada się na ruchy w grze. Oprócz rozwalania na kawałeczki zastępów robotów, w grze znajdzie się też miejsce na niewyszukane zagadki. W krótkim demie prezentowanym na E3, cyborg za pomocą podwójnego uderzenia musiał unieszkodliwić miotacz ognia i przemknąć się, zanim ten się ponownie nie uruchomi. Nie zabraknie zapewne również pojedynków z ogromnymi bossami, ale udostępnione demo kończyło się dokładnie tuż przed jednym z nich,

Project H.A.M.M.E.R. w żadnym wypadku nie stara się udawać gry ambitnej. Wszystko rozbija się o frajdę z niemal własnoręcznego miażdżenia młotem żelaznych maszyn. Pod tak przytłaczającą argumentacją rozsypują się na drobne części, a gdyby komuś było mało, można zdewastować m.in. samochody stojące na chodnikach. Nowy tytuł Nintendo prezentował się na całkiem przyjemnie, ale widać, że przed tą grą jeszcze długa droga. Na E3 była to raczej próba pokazania, że Project H.A.M.M.E.R istnieje. I że firma ma odwagę zaprezentować coś więcej niż jedenasty sport z Mario. ■■

■ Gra wygląda dobrze, ale nie ślicznie. Prawdę mówiąc, nie wygląda jak next gen i gdyby postawić ją w szranki z takim na przykład Residentem 4, to zombiefest wyszedłby z tej próby zwycięsko. Sterowanie padem nie jest najlepsze ze względu na czułość, a opcja z wachlarzem cięć jest, niestety, niezłą ściemą.

■ Sterowanie na początku sprawia wiele trudności. Na pewno bardziej zaawansowane gry na Wii będą wymagały wcale niekrótkiej sesji z tutorialem – ciekawe, jak poradzą sobie z tym developerzy.





■ UBISOFT PARIS, Wii

RED STEEL

Produkt Ubi to chyba największy zawód wśród gier na Wii. Wprawdzie wciąż ma szans stać się killerem, ale demo zaprezentowane na E3 zbyt dalece odbiegało od obietnic firmy i zaprezentowanego wcześniej trailera. Podobno film przedstawiał wersję docelową (hulającą na PC), a ta na wystawie była opracowywana jeszcze na pierwszej wersji dev-kita, czyli GC rozszerzonym o obsługę Wii-lota oraz analoga. Jednak i to nie tłumaczy w pełni tego, co sprawdziliśmy w Los Angeles.

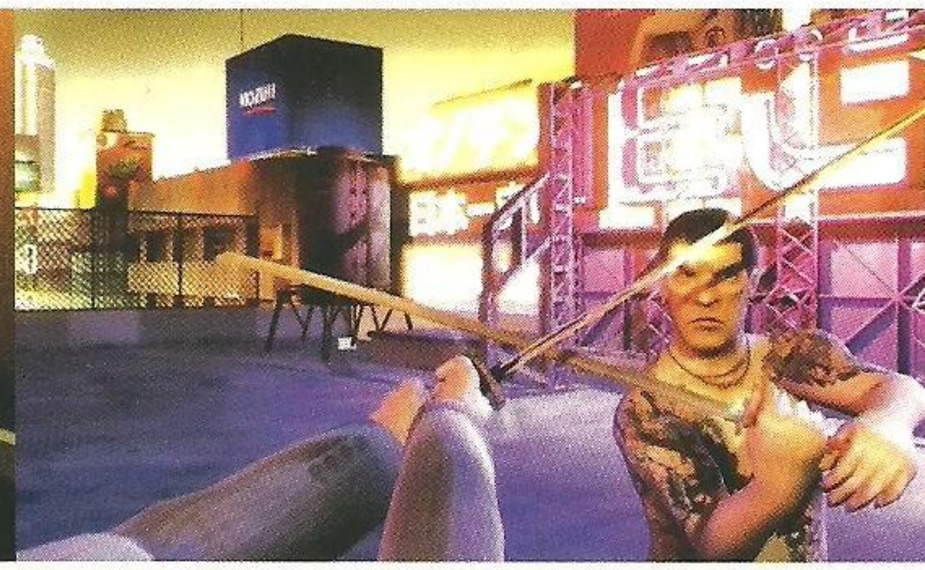
Red Steel to FPS, w którym za pomocą zarówno broni palnej, jak i białej (a konkretniej katany) gracz musi rozprawić się z japońską mafią. Historia nie jest tu najważniejsza; raczej ostra akcja i innowacyjne sterowanie. Ubi udostępniło oba aspekty gry, czyli strzelaninę oraz pojedynek na miecze. Zacznijmy od tego pierwszego.

Gra korzysta naturalnie z comba Wii-lot + analog, gdzie ten pierwszy symuluje gnata w łapie. Do tego stopnia, że obrócenie pilota o 90 stopni zostanie odwzorowane w grze, więc można pobawić się w gangsta style. Niestety, Ubi coś skopało i sterowanie było zbyt czułe, więc bez zooma ciężko w cokolwiek trafić. Druga rzecz, bardzo dziwna, to fakt, że gra wymagała celowania względem czujnika ruchu, przez co pilot nie sprawdzał się jako pointer (w Metroid Prime 3 i Shooting Demo tego nie było!). To dość poważne niedoróbki, jednak możliwe do poprawienia. Za to nieco gorzej wypadła walka na miecze. Przed E3 wszyscy spodziewali się pełnej dowolności ruchów ostrzem i bardzo się rozczarowali. W Red Steel dostajemy zaprogramowany wachlarz ciosów i tylko nim możemy się posługiwać. W praktyce wygląda to tak: żeby wykonać cięcie poziome, należy wykonać takowy ruch pilotem. Jeśli zrobimy to poprawnie i konsola rozpozna „komendę", uruchomi animację w grze. Czyli istnieje, z racji szybkości ruchów, minimalne opóźnienie, a także ryzyko, że cios nie zostanie wychwycony. Nie ma tu mowy o tym, by miecz podążał dokładnie za ruchem dłoni gracza. I w tym wypadku nie liczylibyśmy specjalnie na to, że do jesieni Ubi zrobi w tej kwestii rewolucję.

ZAPREZENTOWANE PODCZAS WYSTAWY DEMO RED STEEL ODBIEGAŁO JAKOŚCIĄ OD TRAILERA I SCREENÓW

Z drugiej strony, Red Steel nie jest jednak taką całkowitą porażką i już teraz wygląda naprawdę dobrze. Gra roi się od ślicznych efektów świetlnych, pokroju neonów odbitych w mokrym asfalcie bądź promieni świetlnych wpadających przez dziury pozostawione w drzwiach przez pociski. Do tego autorzy szczycą się wysoką (choć nie pełną) zniszczalnością otoczenia i to nie bezpodstawnie. Wprawdzie w demie zdarzało się, że po rozwaleniu telewizora, stojące obok butelki okazywały się kuloodporne, ale developerzy mają jeszcze kilka miesięcy na usprawnienie fizyki. Ubisoft zachwala także zaawansowaną sztuczną inteligencję przeciwników (przeniesioną z F.E.A.R.) i coś w tym musi być, gdyż gangsterzy szukają sobie dogodnej osłony i dopiero po zajęciu pozycji przechodzą do ostrzeliwania gracza. W razie potrzeby są w stanie przewrócić powiedzmy stół i zza niego prowadzić ostrzał. Ostatnim elementem gry jest tzw. Freeze Shot, czyli nieco zmodyfikowany odpowiednik Bullet Time'a. By uruchomić FS, należy wpierw napełnić odpowiednik pasek, naturalnie poprzez skuteczną eksterminację. Dzięki tej opcji akcja się zatrzymuje, na wrogach uwidaczniają się czułe punkty, a gracz ma kilka sekund, by zaznaczyć, gdzie chce oddać strzały. Po upływu czasu gra rusza dalej, ale konsola automatycznie oddaje błyskawiczną serię we wskazane miejsca. Przydatne w czasie większej zawieruchy.

Ludzie z Ubi przed E3 naobiecywali sporo, dużo więcej niż byli w stanie pokazać w Mieście Aniołów. Jeśli, wedle ich słów, produkt finalny osiągnie poziom prezentowany na trailerze, to raczej nie mamy się czego obawiać – mamy świetną grę na start. Ale pokaz na E3 nakazuje być ostrożnym, bo widać zrobienie dobrego FPSa na Wii nie jest dziecinnie prostą sprawą, skoro wielkie Ubi ma problemy z czułością sterowania. ■■



TO NIE BĘDZIE TYTUŁ STARTOWY – SUPER MARIO GALAXY POWINNO UKAZAĆ SIĘ **W CIĄGU SZEŚCIU MIESIĘCY** OD PREMIERY KONSOLI

■ NINTENDO, Wii

SUPER MARIO GALAXY

Shigeru Miyamoto wreszcie pokazał nowego Mario! Po lekkim zawodzie przy Sunshine, gracze oczekiwali rehabilitacji ze strony mistrza. Opinie po E3 są podzielone, jednak pewne jest, że w takiego Mario jeszcze nie graliśmy. Przede wszystkim, jak sugeruje (roboczy) tytuł, hydraulik trafił tym razem w kosmos! Prezentowane demo składało się z kilkunastu mniejszych bądź większych asteroidów rozrzuconych w przestrzeni, a gracz przemieszczał się między nimi i pokonywał drobne, zręcznościowe wyzwania. Trzeba jednak zaznaczyć, że owe ciała niebieskie nie są substytutami zwykłych poziomów, tylko naprawdę niewielkimi kawałkami skał. Co ciekawe, można obejść je całe (również do góry nogami), ponieważ posiadają własną grawitację – nie ma możliwości wypadnięcia w otchłań. Do przemieszczania się służą specjalne gwiazdki, które wystrzeliwują Mario ku następnemu satelicie. Wprawdzie spodziewamy się, że w pełnej wersji gry zobaczymy również sporych rozmiarów planety przypominające levele z klasycznych platformówek, jednak trzeba przyznać, że pomysł z wędrówką między asteroidami jest oryginalny. Podobnie jak sterowanie.

Gra wykorzystuje zarówno pilota, jak i analoga. Gałką oczywiście poruszamy postacią, a przyciski pod palcami służą za centrowanie kamery i sytuacyjne akcje, typu upadek na cztery litery, kiedy Marian jest w powietrzu. Przycisk A na pilocie odpowiada za skok, jednak tu już kończy się brak niespodzianek. Pilot działa w przypadku Super Mario Galaxy jako pointer – niewielka gwiazdka na ekranie bez przerwy pokazuje, w które miejsce celuje gracz, a przy pomocy trigera może on wchodzić w interakcję z różnymi obiektami. Ponadto energiczne machanie kontrolerem na boki owocuje nowym atakiem Mario, który do złudzenia przypomina „kręćka" z Crasha. Myślę, że dobrym porównaniem będzie stwierdzenie, że sterowanie w nowym Mario przypomina trochę zestaw joystick + mysz komputerowa. Zasięg kursora jest ograniczony jedynie przez ujęcie kamery, tak więc nie trzeba już dostać się do jakiegoś przedmiotu, by go uruchomić.

Prosty przykład z E3: Mario biegnie dróżką, a wysoko ponad nim wiszą dzwonki. Nie ma jak do nich doskoczyć, wystarczy jednak poruszyć je Wii-lotem, a na ścieżce pojawią się pieniążki czy inne gwiazdki. Nie brzmi to rewelacyjnie, ale łapiecie schemat. Zresztą wydaje mi się, że daje to olbrzymie pole do popisu projektantom poziomów, tylko zwyczajnie E3 nie jest od tego, by zwiedzający łamali sobie głowy i palce nad jedną zagadką. Ma być prosto, ale efektownie. I taka właśnie była walka z bossem na koniec udostępnionego dema. Mario musiał się zmierzyć z przypominającym ośmiornicę stworem, który wynurzał się z jeziora lawy na małym, smolistym księżycu. Potwór wypluwał w stronę bohatera ogniste kule, które wystarczyło odbijać wspomnianym wcześniej atakiem. Boss nie pozostawał dłużny, jednak po krótkiej wymianie dostawał wreszcie w czerep, więc pozostawało tylko powtórzyć tę akcję kilkakrotnie.

Co ciekawe, w wywiadach udzielonych podczas imprezy wynika, że możemy się spodziewać opcji multiplayer przynajmniej dla dwóch osób. Nie wiadomo jeszcze nic pewnego, ale Shigeru stwierdził, że skłania się raczej ku kooperacji niż jakiejś formy współzawodnictwa. ■■

■ Czyżby Nintendo, tak jak inne firmy przerzuciło się już na telewizory 16:9? Mamy nadzieję, że będzie to jedynie opcją w grach.

■ Serwis prasowy Ninny leży, jak zawsze. Nie ma screenów – to zdjęcia zrobione ekranowi.

EXCITE TRUCK

■ NINTENDO, Wii

Excite Truck był najszerzej prezentowanym na wystawie nowym tytułem od Ninny. Choć „nowy" to może zbyt dużo powiedziane, bo tytuł w oczywiste nawiązuje do Excitebike 64 – hitu ze stacjonarnej konsoli Mariana. Z tym, że motory zostały zastąpione przez potężne trucki, a całość można prosto określić jako terenowego Burnouta. Jeździ się prawie bez przerwy na dopalaczach, auta po kontakcie z drzewem uroczo się wgniatają, a sednem gry są kilometrowe loty po wyskoczeniu z hopki. Raz, że widok wtedy jest przepiękny (widok hen, aż po horyzont), a dwa, że wylądowanie na cztery koła owocuje dopalaczem, który można wykorzystać przy następnym wzniesieniu... Jest to też pierwsza gra, która pokazuje jak będzie wyglądało sterowanie w wyścigach na Nintendo Wii. Otóż wystarczy do tego jedynie pilot, z tym, że trzymany bokiem – przypomina wtedy trochę pada od NESa. Za gaz służy spust pod palcami lewej dłoni, a za hamulec duży przycisk A po prawej stronie. Za sterowanie pojazdem naturalnie nie odpowiada krzyżak (nim uruchamia się turbo), ale cały pad, który zastępuje kierownicę. Wychylając go na boki, skręcamy samochodem i ot, cała filozofia! Choć nie do końca, bo podczas wspomnianych skoków należy również tak manewrować truckiem, by wylądować jednocześnie na wszystkich kołach. Jednak Excite Truck kryje jeszcze jedną niespodziankę. Na trasie porozrzucane są znaki zapytania, których zaliczenie skutkuje... zmianą terenu! Najprościej mówiąc, w każdej chwili tuż przed graczem (bądź jego przeciwnikami) może pojawić się przepaść bądź jezioro, albo przeciwnie – wyrosnąć hopka lub cała góra. Wygląda to naprawdę ciekawie, a w połączeniu z ogromnymi planszami daje oszałamiający efekt. Generalnie Excite Truck było jedną z najładniejszych propozycji na Wii. Wprawdzie teksturom daleko do ideału, ale duża widoczność, wspaniała woda, przyjemne efekty świetlne i płynna animacja przykuwają wzrok. Turbo również daje porządnego kopa, więc na prędkość nie można narzekać. Excite Truck ma potencjał stać się jedną z głównych sił napędowych na starcie Wii. Ma przystępne sterowanie, atrakcyjną oprawę (choć wszyscy liczą, że Wii-gry do premiery jeszcze wypięknieją) i nieskomplikowany, ale przykuwający gameplay. Problem w tym, czy Nintendo zdoła uczynić z tej gry coś więcej, niż arcade'owe wyścigi na dwa wieczory. Przydałby się tryb online i dużo bonusów, bo model jazdy na pewno nie będzie dla nikogo tajemnicą już po kwadransie. ■■

DISASTER: DAY OF CRISIS

Kolejny nowy tytuł od Nintendo (tworzony przez japoński Monolith – ludzi od Baten Kaitos) był prezentowany jedynie przez krótki render, jednak budzi wielkie emocje. Jednym z powodów jest na pewno developer. Drugim – to, co zobaczyliśmy na filmie, czyli naturalne katastrofy o ogromnej skali. Historia przedstawia się następująco: USA zostają nawiedzone przez serię dotkliwych kataklizmów, a pewna organizacja przestępcza korzysta z okazji i kładzie swoje łapy na broni nuklearnej. Do akcji wkracza agent specjalny Ray o fizjonomii Brada Pitta, który będzie musiał stawić czoło nie tylko przestępcom, ale i żywiołom natury. Niewiele więcej wiadomo, oprócz tego, że przyjdzie nam między innymi uciekać autem przed falą lawy bądź przepływać rzekę w czasie powodzi. ■■

NECRO-NESIA

Wśród grywalnych tytułów, nie zabrakło też japońskiego survival-horroru. Niestety Necro-Nesii nie wróżymy świetlanej przyszłości. Na E3 mieliśmy okazję pobiegać młodym chłopakiem z latarką po lesie, w którym grasują jakieś zmutowane robale, do których odganiania służyły kije i kamienie. Pomysł taki sobie, ale dobity przez sterowanie i grafikę. Gra rozpoznawała ruchy pilotem wedle własnego uznania, przez co niekiedy zamiast uderzyć kijem, bohater robił długi skok. Okropne problemy sprawiało też chodzenie do tyłu czy podnoszenie przedmiotów. Poza tym widać, że gra jest niedopracowana: koleś ślizga się po ziemi zamiast chodzić, a do tego nie zawsze wiadomo, kiedy jesteśmy atakowani przez robaki. Wprawdzie wiele gier na E3 miało pewne defekty, ale produkt Spike zdaje się ogłuszająco wrzeszczeć „będę crapem!". ■■

■ NINTENDO, Wii

Wii SPORTS

Zgodnie ze swoją nową polityką, Nintendo ma propozycje również dla osób, które nigdy wcześniej nie miały kontaktu z grami. Dla nich właśnie powstaje Wii Sports, czyli zbiór kilku (potwierdzono na razie trzy) ultra prostych gier, wykorzystujących w najbardziej intuicyjny sposób pilota.

Na pierwszy ogień leci Tennis. Sterowanie uproszczono jak tylko się dało – w tej grze nie używa się ani analoga, ani krzyżaka, ani nawet przycisków! Wystarczy chwycić Wii-mote'a i machać nim, niczym rakietą tenisową. Nie trzeba nawet podbiegać do piłki, gdyż konsola robi to za gracza. Po prostu czysta rozrywka dla każdego, zwłaszcza, że będzie opcja (pewnie jedna z niewielu) debla dla czterech osób. O oprawę nie pytajcie, bo nie o nią tutaj chodzi. Są proste, karykaturalne modele zawodników, jakieś tam otoczenie, no i siatka oraz kort. To naprawdę wszystko.

Podobnie ma się sprawa z Golfem, ale tutaj dochodzi używanie przycisku (jednego: A). Jak już się pewnie domyślacie, całość rozbija się o machanie pilotem zamiast kijem golfowym. Czym większy zamach zrobicie i czym szybszy wykonacie ruch, tym dalej poleci piłka. Proste i jasne. Wcześniej trzeba tylko wskazać pilotem miejsce, w które celujecie. Co do przycisku, to tylko jego wciśnięcie umożliwi uderzenie. Jest to bardzo pomocne, gdyż uniemożliwia przypadkowe dotknięcie piłki oraz pozwala bezpiecznie zrobić próbne zamachy.

Ostatnią potwierdzoną mini-grą jest Wii Sports: Baseball, jednak nie wchodzi w grę cały mecz, a jedynie samo machanie kijem w Home Run Derby (w multi jeden gracz przejmuje rolę miotacza). Podobnie jak w tenisie, tutaj także nie używa się żadnych przycisków, liczy się tylko ruch kontrolerem. Co ciekawe, gra dokładnie odzwierciedla to, co robi z pilotem gracz, czego zabrakło przy walce kataną w takim Red Steel.

Prawda jest taka, że Wii Sports nie zainteresuje przeciętnego gracza, bo po prostu brak tutaj jakichkolwiek wyzwań. Niestety, nie wiadomo, czy zagramy online, co w tej zorientowanej na multiplayer pozycji byłoby bardzo pożądane. Jeśli nie, Wii Sports pozostanie tytułem typowo imprezowym. Tenis, golf i baseball to nie wszystkie sporty, jakie znajdą się na płycie. Bardzo możliwe, że dołączą do nich prezentowane na E3 Airplane oraz Shooting Demo. Ten pierwszy polega na przelatywaniu samolotem przez umieszczone w powietrzu okręgi. Pilot robi za drążek sterowniczy, a gra wygląda najładniej ze wszystkich mini-gier, prezentując przyjemne efekty słońca i wody. Shooting Demo zaś to prosty „celowniczek" inspirowany starusieńkim Duck Hunt. Chyba nie będzie zaskoczeniem, że pilot bardzo dobrze zastępuje klasyczny pistolet (zresztą bardzo łatwo może się nim stać).

Nintendo ma propozycje nie tylko dla hardcore'owych graczy, ale także tych nieco mniej oblatanych. ■■

NEWSFLASH

BAM REVOLUTION

Ken Golf, szef marketingu Majesco, zapowiedział, że jego firma planuje na przyszły rok przynajmniej jeden tytuł dla nowej konsoli Nintendo. Będzie to Bust-A-Move Revolution, które na pewno wykorzysta innowacyjne sterowanie Wii.

I NIECH MOC BĘDZIE Z WII...

Podczas pokazu nienazwanej gry ze świata Star Wars na Xboxa 360 i PS3, przedstawiciele LucasArts wyrazili zainteresowanie stworzeniem również na Wii tytułu z tego uniwersum. Miałaby ona polegać naturalnie na walce mieczami świetlnymi. Co ciekawe, pogłoski o takiej produkcji pojawiły się o w Internecie już kilka dni przed E3, a prezes Nintendo Satoru Iwata przyznał w jednym z wywiadów, że osobiście sugerował Lucasom podobny pomysł. Wygląda więc na to, że coś jest na rzeczy.

MADE IN JAPAN

Koei na E3 zaprezentowało króciutki filmik z ich ekskluzywnej gry dla Nintendo Wii – Sengoku. Będzie to slasher podobny na przykład do Dynasty Warriors, tyle że fpp. Cięcia i pchnięcia mieczem będą wyprowadzane oczywiście za pomocą pilota i tyle właściwie wiadomo. Nie została podana nawet data premiery, więc spokojnie możemy skreślić Sengoku z listy tytułów startowych.

OGNISTY ZNAK ZAPŁONIE

Podczas swojej konferencji Nintendo zapowiedziało kolejną odsłonę popularnej serii strategicznych RPG – Fire Emblem. Nie będzie to jednak bezpośredni sequel Path of Radiance z GameCube'a, więc pokierujemy zupełnie nową drużyną. W jej skład na pewno wejdzie młoda czarodziejka oraz równie młody chłopak biegły w sztukach walki. Ostatnim znanym faktem jest powrót pięknych prerenderowanych wstawek, które pieściły nasze oczy już na GCN. Data premiery nie została potwierdzona.

STO RAZY OLDSCHOOL

Hudson Soft zamierza dostarczyć przynajmniej setkę tytułów z popularnej w Japonii platformy Turbografx. Będą one dostępne do ściągnięcia poprzez usługę Virtual Console, która zaoferuje większość z gier ze starszych platform. Jak dotąd przedstawiciele firmy potwierdzili tylko jedną pozycję (Bonk's Adventure) i czekają na sugestie graczy, które gry ujrzeliby najchętniej.

Wii WWW (lub WWW Wii)

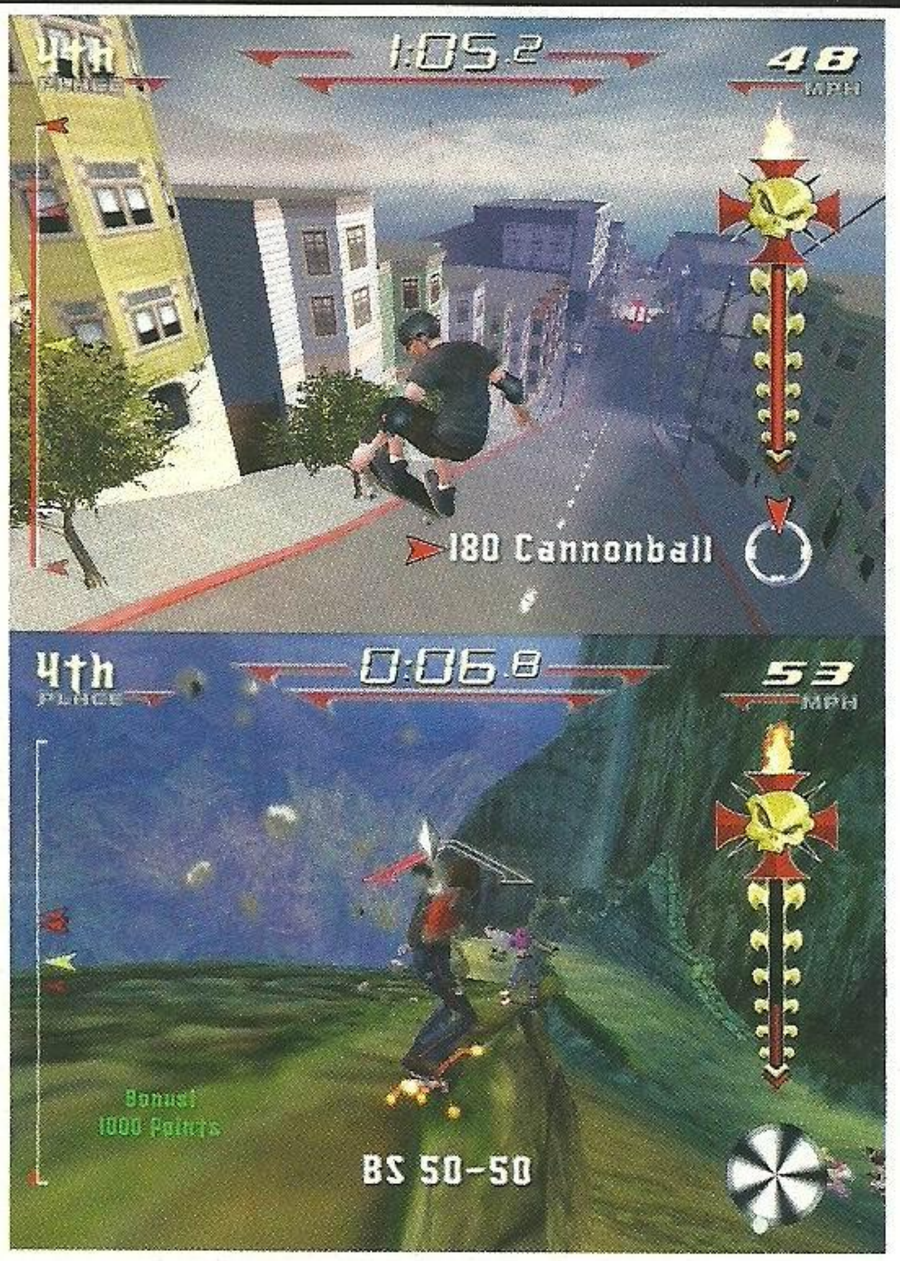
W trakcie E3 firma Opera Software, dostawca przeglądarek internetowych dla PC i wkrótce Dual Screena, podała informację, że podpisała z Nintendo umowę na dostawę podobnego oprogramowania dedykowanego Wii. Umożliwi ono przeglądanie stron internetowych za pomocą pilota, który bez problemów powinien zastąpić myszkę.

Wii ARE H(ER)OES

Już kilka miesięcy temu japońskie studio Grasshopper (twórcy głośnego Killer 7) przyznało, że pracuje nad oryginalnym tytułem dla nowej konsoli Wielkiego N. Choć gra nie doczekała się prezentacji na E3, wyszło na jaw kilka nowych informacji. Przede wszystkim Heroes, bo taki nosi tytuł, powstaje przy współpracy Marvelous Entertainment i Spike – japońskich wydawców. Po drugie zaś gra nie będzie w żaden sposób związana z Killer 7, choć krążyły plotki, że chodzi tu o bezpośredni sequel.

NOWY RESIDENT

A jednak Capocm nie opuszcza Nintendo, choć Resident Evil 5 trafi wyłącznie na X360 i PS3! W trakcie E3 żółto-niebiescy zapowiedzieli nową pozycje spod szyldu Resident Evil, która trafi wyłącznie na Wii. Oczywiście wykorzysta ona unikalny kontroler dostarczony przez Nintendo. Zaraz po tej informacji Internet zaroił się od domysłów: jedni obstawiają kolejnego Gun Survivor'a, drudzy zaś przypominają zaawansowane prace nad pierwotnym projektem RE4. Kto ma rację, dowiemy się niedługo, gdyż najbliższe wydanie japońskiego magazynu Famitsu ma przybliżać nam nieco wygląd tej gry.



■ ACTIVISION, Wii

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Nowa odsłona popularnej serii (pojawi się wyłącznie na konsolach Nintendo – jednocześnie powstaje zupełnie inny Tony dla X360 i PS3) zrywa z dotychczasowym wizerunkiem serii i uderza w klimaty wyścigowe. Downhill Jam bardziej przypomina 1080 Avalanche bądź SSX na deskorolce, niż swoje poprzedniczki. Teraz gameplay opiera się na szybkich zjazdach, kilkusetmetrowych skokach, wywalonych w kosmos trikach i nieuczciwych zagraniach. Trasy prowadzą na przykład w dół San Francisco, stokami stromej góry Machu Picchu lub ulicami roztańczonego Rio de Janeiro. Nie brak tu ostrych zakrętów, szalonych skoczni czy poukrywanych skrótów, a wykonywane w powietrzu ewolucje ładują pasek turbo – słowem: czysty arcade. W związku z tym zniknęli wszyscy prawdziwi skaterzy, a zastąpili ich fikcyjni ziomale; ostał się jedynie tytułowy Tony Hawk. Zgodnie z tradycją, nie powinno zabraknąć także opcji stworzenia własnego zawodnika. Jak dotąd potwierdzono jedynie trzy, niezbyt oryginalne tryby zabawy: wyścig, slalom i score attack. Gra ma zapewnić zajęcie nawet czterem graczom, jednak nie sprecyzowano, czy ma być to split-screen, online czy też oba warianty. Trzymamy kciuki za wykorzystanie Wi-Fi Connections, zwłaszcza, że wersja na Dual Screena zrobi z tej usługi pełen użytek.

Downhill Jam, podobnie jak Excite Truck, korzysta jedynie z pilota, i to trzymanego bokiem. Wychylanie go na boki owocuje skrętem, oczywiście tym ostrzejszym, im silniej przechylimy pada. Niestety, tak jak wiele innych gier na E3, również Tony Hawk miał zbyt czułe sterowanie. Nie wątpimy, że w pełnych wersjach będzie można to wyregulować w opcjach, jednak nienajlepsze pierwsze wrażenie pozostaje. Przyciski na pilocie służą do skakania, aktywacji dopalacza i czesania różnych trików, a także do zasadzenia z piąchy konkurentom – zapomnijcie o fair play. Jednak mimo tego, że Downhill Jam stara się jak może być morderczo szybki i widowiskowy, nie zrobił na nas dobrego wrażenia. Powód jest jeden: to coś wygląda POTWORNIE! Nie wiemy jak daleko są posunięte prace, jednak muszą być dość zaawansowane, skoro Activision planuje rzucić ten tytuł do sklepów równocześnie z konsolą Nintendo. Niestety, obecnie obiekty 3D przypominają pierwsze pozycje na PS2. Tekstury? Są jeszcze gorsze i nawet podczas premiery Dreamcasta krzywilibyśmy się na ich widok. Sytuacji w żaden sposób nie poprawia stosunkowo duża widoczność czy miłe rozmycie podczas użytkowania turbo. Pracownicy Toys for Bob (developer) tłumaczą się, że finalne dev-kity Wii dotarły do nich dopiero niedawno, ale jak widać po tytułach innych wydawców, dało się to zrobić lepiej.

Tony Hawk's Downhill Jam ma szansę stać się naprawdę solidnym tytułem startowym, bo oferuje niemal wszystko, co może przyciągnąć graczy: ciekawe podejście do tematu, rozmach, markę, innowacyjne sterowanie. Brak tylko atrakcyjnej oprawy. Wprawdzie, jak natarczywie powtarzają szychy Nintendo, grafika nie jest najważniejsza i nie nią Wii stoi, ale są pewne granice. Nawet jeśli nowy Tony będzie grą świetną, przy obecnej prezencji mało kto się na niego chyba skusi. Liczymy jednak, że w ciągu tych pięciu czy sześciu miesięcy producent wyszlifuje i wychucha ten tytuł na błysk. ■■

TRAUMA CENTER SECOND OPINION

Dopiero niedawno ten symulator chirurga podbił serca posiadaczy DSa, a Atlus już szykuje sequel! Sprawdzona formuła nie ulegnie znaczącym zmianom i wciąż na rozgrywkę będą składały się dialogi oraz operacje. Te drugie przeprowadzane za pomocą pilota naturalnie, który zależnie od potrzeby zastąpi strzykawkę, skalpel czy igłę. Gra oczywiście nie aspiruje do miana realistycznej i utrzymana jest w stylu anime. Niewiele więcej wiadomo, gdyż podczas E3 zaprezentowany jedynie serię statycznych obrazków. ■■

SUPER SWING GOLF PANGYA

Tecmo postanowiło stworzyć dla nowej konsoli N komercyjną wersję popularnej, darmowej gry online na PC. Będzie to już drugi golf dla Wii, ale bardziej wymagający niż ten z serii Wii Sports, choć również utrzymany w luźnym, kolorowym i japońskim stylu. Możemy się spodziewać super uderzeń, nieprawdopodobnych miejscówek i własnoręcznego ubierania zawodniczek (w końcu to Tecmo...). Pangya dla Wii skupi się na rozgrywce jednoosobowej. Gra powinna być dostępna podczas premiery konsoli. ■■

WARIO WARE SMOOTH MOVES

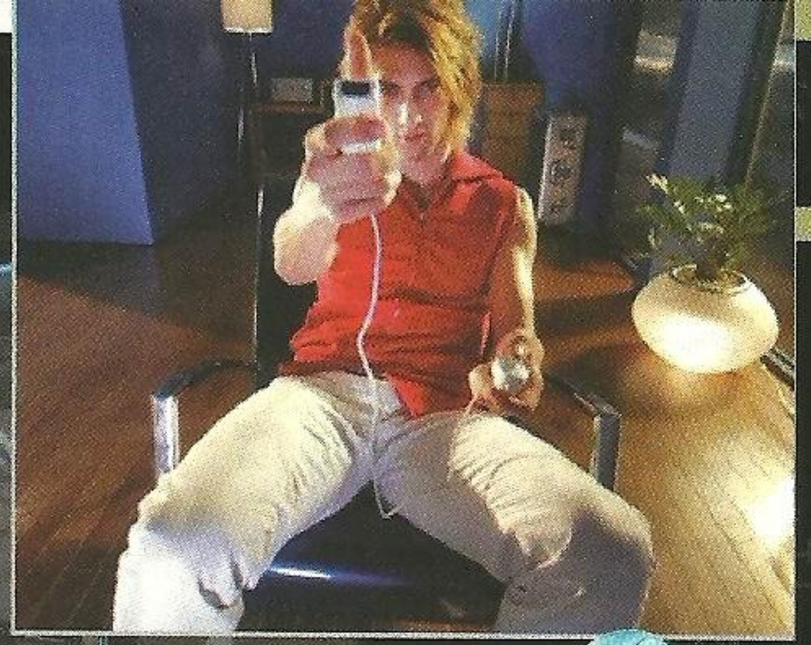
Zwariowany zestaw mikro-gier powraca. Idea się nie zmieniła i gracz wciąż jest atakowany dziesiątkami kilkusekundowych zadań, w których musi błyskawicznie wykonać najbardziej absurdalne czynności. A to podnieść ciężar, przełączyć kanał w telewizji czy utrzymać talerz na patyku. Tym razem zamiast wciskania przycisków czy rysowania stylusem, posługujemy się pointerem, który co trzy sekundy staje się innym przedmiotem. Znając poprzednie części, zapewne i ta okaże się wspaniałą party-game. ■■

MADDEN 2007

Na premierę Wii (lub niedługo potem) Electronic Arts dostarczy tegoroczną odsłonę swojej flagowej serii sportowej. I nie będzie to zwykły port z innych konsol, co doskonale pokazało tegoroczne E3. Programiści się postarali i w pełni wykorzystali zarówno pilota, jak i rozszerzenie z gałką analogową. Amerykanie będą się teraz mogli poczuć jak podczas prawdziwej gry, gdyż przykładowo by podać piłkę, należy wykonać pilotem odpowiedni zamach. Oczywiście nie wszystkie zagrania wykonuje się machając ręką, poza tym wystarczą ograniczone ruchy, jednak sama idea na pewno się spodoba miłośnikom futbolu. ■■

KU ZASKOCZENIU WSZYSTKICH **NINTENDO DOSTARCZYŁO** DO LOS ANGELES **GRYWALNĄ WERSJĘ** NAJBARDZIEJ WYCZEKIWANEJ POZYCJI NA WII

■ Morphball na razie pokazano jedynie na trailerze. Sterowanie przy pomocy pilota może być ciekawe...



METROID PRIME 3 CORRUPTION

Co więcej, prace są o wiele bardziej zaawansowane niż wszyscy przypuszczali i Corruption zostało potwierdzone jako tytuł startowy! Jednak po tym słodkim wstępnie, czas na łyżkę dziegciu. Na szczęście niewielką. Przede wszystkim Metroid Prime 3 nie wygląda (przynajmniej na razie) tak, jak wszyscy by tego chcieli, bo niewiele różni się od dwóch poprzednich odsłon serii na GCN. Ot, pomieszczenia są nieco większe, mają bardziej skomplikowaną architekturę, tekstury są wyraźniejsze, a efekty świetlne wzniosły się o klasę wyżej. Winę za to zrzucamy naturalnie na fakt, że wszystko nie hulało jeszcze na ostatecznym sprzęcie. Jednak i jesienią nie spodziewałbym się cudów, choć podobno gra jest już ukończona i ostatnie pół roku zostanie poświęcone na szlify. Jak mówi Mark Pacini z Retro, graficy nie skupiają się na efektach typu bump czy normal-mapping, a raczej chcą dopieścić szeroko rozumianą grę świateł. Cóż, ich wybór. Miejmy tylko nadzieję, że słowa, iż każdy Metroid Prime wyciska siódme poty z danej konsoli, nie są pustą przechwałką. Drugi minus to kompletny brak multiplayera. Byliśmy przekonani, że Retro zaserwuje nam tryb online zbliżony do tego z MP: Hunters na NDS, a tu figa. Jedyne na co możemy liczyć, to wykorzystanie WiiConnect24 do ściągania jakichś bonusów. Ale koniec marudzenia, czas na miodzik.

Przede wszystkim sterowanie. O ile przy Red Steel były pewne problemy, to MP3 spisuje się o niebo lepiej. Na E3 dano do wyboru dwa ustawienia czułości, jednak w finalnej wersji powinna być ona dowolnie regulowana. Pilot oczywiście symuluje fuzję, a analogiem się poruszamy (choć nie tylko, o czym później). Z tym, że nie każdy ruch pilotem powoduje obrót postaci. Jeżeli celujemy w pobliżu środka ekranu, Samus pozostaje w miejscu; dopiero mocniejsze wychylenie zmienia ten stan rzeczy i jest to niezwykle wygodne rozwiązanie. Wbrew oczekiwaniom, lockowanie na przeciwnikach nie odeszło całkiem w zapomnienie, zostało tylko mocno okrojone. Po pierwsze, działa tylko na dość wolno poruszających się przeciwników, a po drugie – wrogowie mogą się z niego dość prosto wyrwać!

Corruption jest też na razie jedyną grą, która wykorzystuje obecność czujnika w kontrolerze z analogiem! Dzięki temu możemy operować także lewą ręką Samus. Na zaprezentowanym demku należało na przykład chwycić uchwyt (ruch kontrolerem do przodu), wysunąć go (ruch do siebie), przekręcić w lewo (analogicznie gracz) i włożyć z powrotem. Naprawdę można poczuć się jak w grze! Co więcej, lewą dłonią używa się również Grapple Beam, który w trzeciej części zyskał zastosowanie ofensywne. Za jego pomocą można otworzyć właz bądź wyrwać z rąk przeciwnika tarczę! Ale to nie koniec smaczków. Jak zdradzili twórcy, w Corruption Samus zostanie zakażona Phazonem, dzięki czemu będzie mogła korzystać z 'hyper mode' – jej szybkość, celność i siła ulegną wtedy znacznej poprawie, jednak nieumiejętne korzystanie z tej zdolności może zakończyć się śmiercią. A to by było niewskazane, gdyż tym razem łowczyni głów ma do uratowania kilka planet, a w ślad za nią podąża nie tylko konkurencja, ale i Dark Samus (czyli jednak przetrwała!). Niestety, gracz nie będzie miał możliwości samodzielnego sterowania statkiem kosmicznym, jednak jego rola i tak będzie większa niż dotychczas. A to za sprawą tak zwanego Command Visor, dzięki któremu Aran może wydawać polecenia komputerowi pokładowemu. Na przykład, by ostrzelał wskazany cel! Oprócz tego powróci X-ray, jednak o rozbudowanych właściwościach. Wraz z nową fuzją, zdolną strzelać przez ściany, ma stanowić zabójcze combo. A propos broni, tym razem nie będziemy skazani na ciągłe przełączanie się miedzy nimi. Każde nowe rozszerzenie będzie zawierało w sobie cechy poprzedniego, aż w końcu otrzymamy zestaw „wszystko w jednym". Brzmi to wszystko interesująco, a to zapewne jedynie czubek góry lodowej, więc wypada już tylko czekać do jesieni. ■■

SEGA, Wii

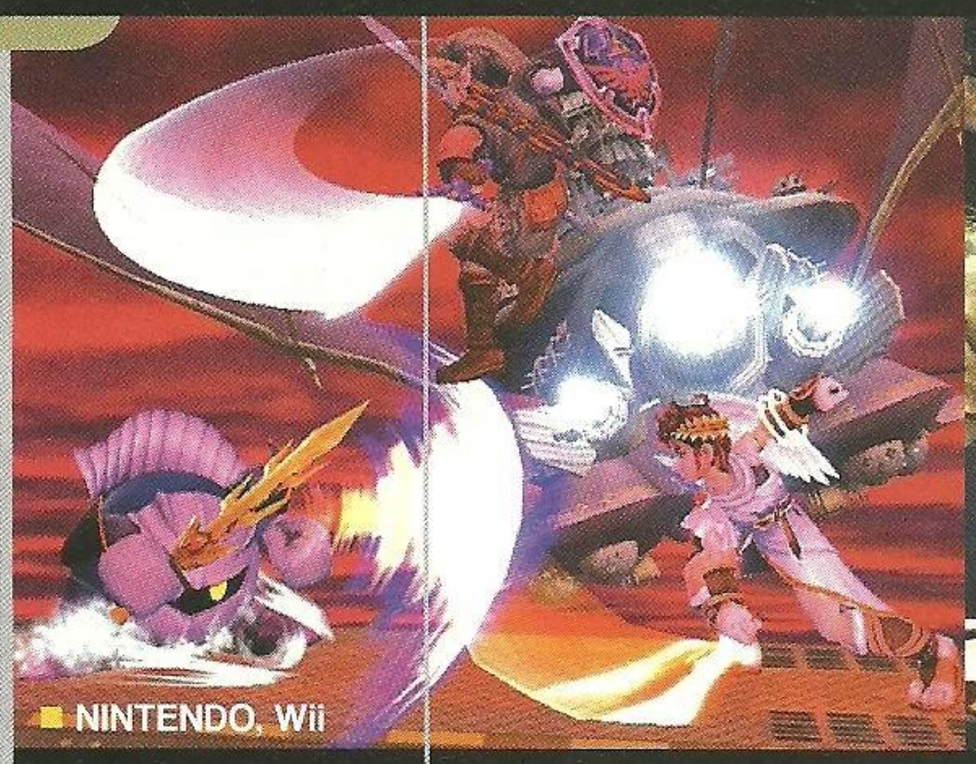
SONIC WILD FIRE

Nintendo Wii również dostanie nową grę z Sonikiem, jednak jest to zupełnie inne podejście do tematu niż pseudo-poważny jeż na pozostałe dwa next-geny. Jednocześnie nie przypomina nawet Sonic Adventure z DC, ponieważ Wild Fire to właściwie skrzyżowanie platformówki z wyścigami, doprawione orientalnymi klimatami. Sonic (jedyna grywalna postać – koniec z mrocznymi braćmi i różowowłosymi dziewczynami) biegnie po z góry ustalonej trasie, a gracz wychylając pada na boki (trzymanego poziomego) omija przeszkody i zbiera pierścienie. Do tego dochodzą podstawowe akcje pokroju skoku, ataku i dopalacza. Nie ma tu jednak właściwie miejsca na eksplorację – jeż zasuwa przed siebie, tylko czasem trafiając na bardziej zręcznościową sekcję, typu skradanie się po gzymsie lub rozwidlenie drogi. W żadnym momencie jednak nie ma mowy o trójwymiarowej platformówce, przypomina to bardziej skrzyżowanie pierwszych Soniców z Crashem na PSXa. No i szczyptą Burnouta, z uwagi na prędkość i rozmycia.

Przemodelowanie systemu gry było chyba trafną decyzją, gdyż demo przykuwało na E3 uwagę bardzo wielu osób. Nowy, wyścigowo-platformowy Sonic idealnie pasuje do możliwości, jakie daje Wii. A do tego wygląda przeuroczo. Sega zdecydowała umieścić się całą grę w arabskich klimatach, dzięki czemu będziemy mogli podziwiać bogato zdobione świątynie wśród pustynnych piasków czy malownicze zachody słońca nad jeziorem. Przynajmniej tak to się przedstawiało w demie z Los Angeles.

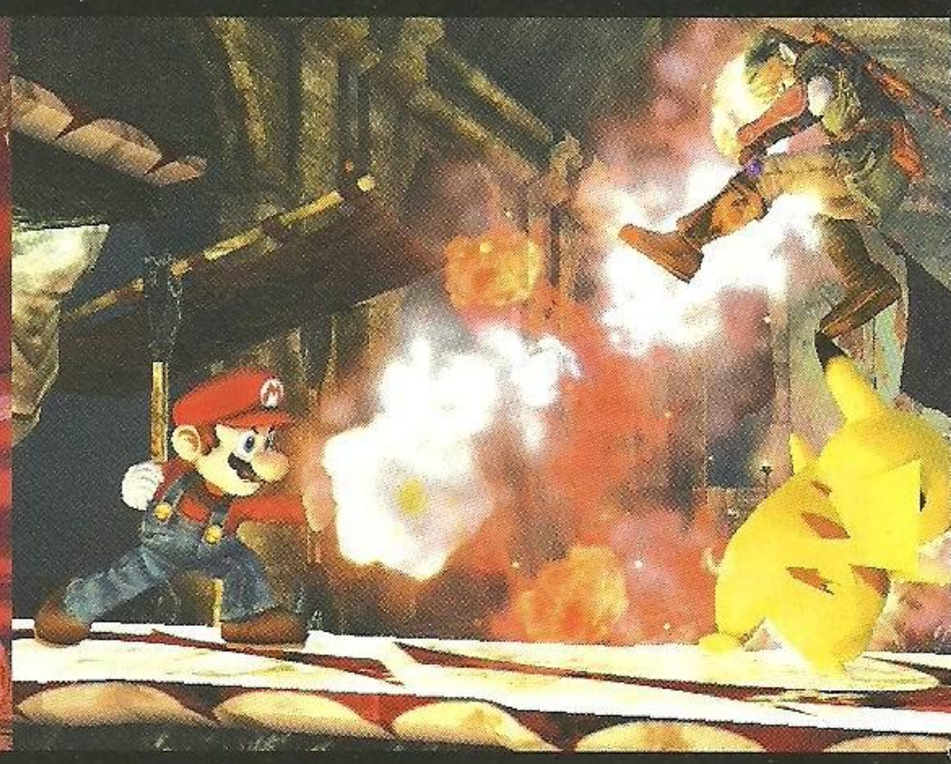
Również technicznie jest to obecnie jedna z najładniejszych pozycji zmierzających na Wii. Tekstury są wyraźne i różnorodne, wszelkie obiekty niezwykle plastyczne, a do tego dochodzi masa fajnych efektów. Szczególnie warto zwrócić uwagę na wodę, która odbijając otoczenie, przybiera najrozmaitsze barwy.

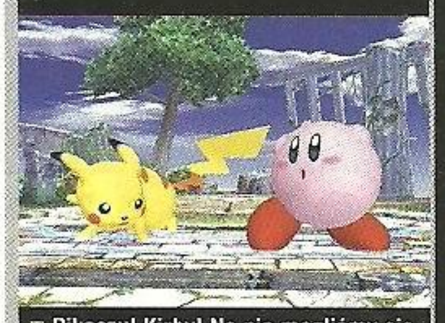
Oprócz zapierającej dech w piersiach przygody dla samotnika, Sega obiecuje także zestaw mini-gierek dla większej liczby osób. Niestety, nie były one prezentowane na wystawie. A na ukończony produkt przyjdzie nam czekać do bliżej niesprecyzowanego momentu w przyszłym roku. Powracający do dwuwymiarowych (w sensie gameplayu) korzeni Sonic zapowiada się na szalenie gorący tytuł. ■■



NINTENDO, Wii

SUPER SMASH BROS. BRAWL





Pikaczu! Kirby! No nie mogliśmy się już doczekać...

O tym, że powstaje sequel SSB Melee wiemy już od roku, gdyż była to pierwsza, obok kolejnych Crystal Chronicles i Metroid Prime, zapowiedziana gra na Wii (wtedy jeszcze Revolution). Tym dziwniejszy był jej brak na konferencji Nintendo. Jednak już następnego dnia zaprezentowano długi trailer i potwierdzono, że gra trafi na półki dopiero w przyszłym roku, a nie jak planowano podczas premiery konsoli.

Super Smash to nieskomplikowana nawalanka na zamkniętych planszach z udziałem maskotek z różnych gier, przeważnie Nintendo. Tak więc na jednej arenie stają przeciwko sobie Mario, Samus Aran czy Pikachu. Dla jednych jest to seria zupełnie niestrawna, ale są chyba w mniejszości, gdyż poprzednia część jest najlepiej sprzedającą się grą na GameCube'a w całym jego żywocie. Tak więc nic dziwnego, że Brawl budzi ogromne emocje, zwłaszcza za wielką wodą. Niespodzianką jest fakt, że jest to pierwszy ujawniony tytuł, który nie będzie korzystał z czujnika ruchu w Wii! Jak twierdzi ojciec serii, Masahiro Sakurai, chciał pozostawić proste i przystępne sterowanie i zrezygnował z prac nad wykorzystaniem pilota w Brawl. Czym więc będziemy sterować? Podczas E3 Nintendo zaprezentowało klasyczny kontroler, który ma służyć przede wszystkim do obsługi gier z Virtual Console, ale jak widać znajdzie szersze zastosowanie. Jednak, jako że Wii posiada porty na joypady od GC, również one będą obsługiwane w przypadku Brawl. Kartą przetargową tej gry nie ma być jednak sterowanie, ale obsługa Nintendo Wi-Fi Connections. „Naszym zamiarem jest pełne wykorzystanie możliwości, jakie daje rozgrywka online. Jednym z podstawowych powodów, dla których Brawl tworzymy na Wii, jest fakt, że Nintendo chciało mieć Smash Bros. z obsługą tej opcji." – rzecze Sakurai.

Największą niespodzianką całej prezentacji była obecność... Snake'a z MGS! Wiemy, że w tej chwili wszyscy fani serii pytają, jak Kojima mógł na to pozwolić, ale to fakt dokonany! Zresztą, podobno Hideo nie tylko zezwolił na wykorzystanie tej postaci, ale sam zaproponował Nintendo dodanie do nowego Super Smash Bros. bohaterów ze swej flagowej serii. Czy ujrzymy w Brawl jeszcze inne gościnne występy? Pytany o Sonica Sakurai udzielił wymijającej odpowiedzi. Za to na pewno powrócą Link, Kirby, Pikachu, Wario, Mario oraz Samus, tym razem w wersji bez zbroi. Wśród nowych bohaterów znajdą się Metal Knight z Kirby oraz Pit z Kid Icarus.

Niespodzianką jest wygląd gry. Wprawdzie prezentowano ją jedynie na screenach i filmach, ale stawiają ją one wśród ścisłej czołówki najładniejszych gier na Wii. W postacie władowano sporo polygonów (choć nie na wszystkich to widać – vide Kirby), a Link i Mario wyglądają nawet lepiej niż w macierzystych grach zmierzających na tę konsolę. Do tego należy dodać imponujące tła plansz, jak choćby szturm warowni położonej w zalesionych górach, oraz wywalone w kosmos efekty świetlne. Ta seria zawsze polegała na intensywnej i masherskiej młócce, ale tym razem twórcy przeszli samych siebie.

Na koniec pozostała jeszcze jedna niespodzianka: utwór, który przygrywał w trailerze, skomponował sam Nobuo Uematsu – twórca muzyki do największy dzieł Square, takich jak Final Fantasy czy Kingdom Hearts. Wspomagał go wokalizą Ken Noshiori, gwiazdor japońskiej opery. No, no, no... ■■

NEWSFLASH

SQUARE DLA Wii

Square-Enix szturmuje Wii. Kwadratowi zaskoczyli wszystkich na swojej konferencji prasowej, podczas której zaprezentowali krótkie filmy nie z jednej, a z dwóch gier startowych dla nowej konsoli Nintendo. Pierwszą jest oczywiście druga część Final Fantasy Crystal Chronicles o podtytule The Crystal Bearers. Więcej informacji nie ujawniono, ale za developing ponownie odpowiada wspólne studio Nintendo i Square czyli Game Designers. Zaskoczeniem była jednak zapowiedź nowej gry spod szyldu Dragon Quest. Jej pełny tytuł to Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors i tak naprawdę nic więcej o niej nie wiadomo, choć chodzą słuchy, że walki będą bardziej zręcznościowe, a pilot posłuży w nich jako nasz oręż. Obie gry mają pojawić się już na starcie systemu.

SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ

Główne założenia nie zmieniły się zanadto i wciąż celem gracza jest przeprowadzenie zamkniętej w kuli małpki przez labirynt do mety. Nowością jest na pewno dodanie skoku. Jednak, jak to u większości projektów dla Wii, najważniejsze jest tu odświeżone sterowanie. Banana Blitz korzysta zazwyczaj tylko z pilota, a wyjątkami są niektóre mini-gry. Cechą charakterystyczną serii jest to, że nie sterujemy bezpośrednio kulką, ale całą planszą, wychylając ją w różne strony. Wcześniej robiliśmy to przy użyciu gałki analogowej, teraz planszę odgrywa pilot do Wii. Jeśli go wychylimy do przodu, to samo stanie się z platformą w grze, a zatem małpka zacznie się turlać w tą stronę. Analogicznie z innymi kierunkami.

Jednak Super Monkey Ball od zawsze stoi przede wszystkim rozbudowanymi i przemyślanymi mini-grami. Podobnie powinno być i tym razem, a na E3 zaprezentowano kilka z nich. Najfajniej wyglądało „Hurdle Race" czyli bieg przez płotki. Była to też jedyna gierka, która korzystała również z doczepianej gałki analogowej. Należało obydwoma kontrolerami na przemian machać góra-dół, by przyśpieszyć i od czasu do czasu wcisnąć spust na pilocie w celu przeskoczenia płotka. Drugą intrygującą propozycją była najzwyklejsza skakanka. Zasady nie mogły być skomplikowane: wystarczyło zrobić lekki ruch pilotem do góry, żeby podskoczyć. Oprócz powyższych, na E3 udostępniono również zabawę w lotki

oraz gierkę zatytułowaną „Whack-a-mole", w której chodziło o nawalanie po główkach wyskakujących z nor kretów. Oczywiście to pilot odgrywał rolę młota. Może niezbyt to humanitarne, ale z pewnością wciągające. ■■

Ojciec chrzestny® GRA

Propozycja nie do odrzucenia.

WITAJ W RODZINIE.

w sprzedaży od 24 marca

18+ TM
www.pegi.info

GRA TYLKO DLA DOROSŁYCH

GRA W POLSKIEJ WERSJI PL GRA W POLSKIEJ WERSJI

Gra w polskiej wersji językowej na PC i PlayStation 2

www.ea.pl

Gra © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA i logo EA są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. ® i © 2006 Paramount Pictures. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo „Playstation" i rodziny „PS" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. „PSP" jest znakiem handlowym Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360 i logo Xbox i Xbox 360 są również zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i są używane na podstawie licencji udzielonej przez ich właściciela. Wszelkie pozostałe znaki handlowe są własnością ich prowowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™.

NEWSFLASH

WIĘCEJ BUZZ-A

Sony nigdy nie ukrywało, że jeśli BUZZ: Muzyczny Quiz sprzeda się dobrze, to firma pomyśli o kolejnych wersjach gry. Pod koniec maja zapowiedziane zostały dwie nowe wersje „brzęczyka" – jedna dla ludzi lubujących się w sporcie, druga natomiast dla dzieci w przedziale od 6 do 11 lat. Buzz Sports pojawi się w trzecim kwartale tego roku i będzie dla świata sportu dokładnie tym, czym pierwszy Buzz był dla muzyki – egzaminem z wiedzy. Nieco później, bo w listopadzie, dzieciaki przywitają Buzz! Junior: Jungle Party. W nowych „brzęczykach" nie zabraknie oczywiście standardowych trybów zabawy, takich jak Podaj Bombę, Kto Pierwszy, itp.

CO JESZCZE OD SQUARE-ENIX?

Niespecjalnie zdziwi Was fakt, że ostatnią wielką grą od Square Enix na PlayStation 2 będzie Final Fantasy XII. Zaraz obok przygód Vaana, jednym z gorętszych tytułów tej firmy będzie Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII. Listę current-genowych gier „kwadratowi" uzupełnią jeszcze dwiema solidnymi (miejmy nadzieję) pozycjami – Dawn of Mana oraz Valkyrie Profile 2: Silmeria. Mamy również nadzieję, że do Europy przebije się Dragon Quest: Yangus. Oby.

SUDA GOICHI ZAJĘTY

Twórcę Killer 7 można okrzyknąć najbardziej zapracowanym developerem na świecie. Właśnie po tym, jak przesiadł się ze swoimi projektami na konsole nowej generacji, japońskie Famitsu opublikowało najnowsze zamiary pokręconego mistrza. Suda Goichi pracuje nad grową adaptacją anime pod tytułem Blood+ One Night Kiss, która pojawi się jeszcze na PlayStation 2. Warto dodać, że Blood+ to kontynuacja niesamowicie popularnego w Japonii serialu – Blood: The Last Vampire, który fenomenalnie sprzedaje się w Wielkiej Brytanii na DVD. One Night Kiss pracować będzie na poprawionym silniku Killer 7.

NIESŁAWNA PRZESZŁOŚĆ

Microsoft mógł mieć Grand Theft Auto III na Xboksie jako pierwszy! Stałoby się tak, gdyby podlegająca mu firma – The Star Chamber (której obecnie przewodzi J Allard) nie uznała projektu za niepotrzebny i nie odrzuciła oferty Rockstara – pisze Dean Takahashi w swojej nowej książce „The Xbox 360 Uncloacked". Co działo się dalej, doskonale wiecie. GTA stało się niemal ikoną marki PlayStation. Peter Moore uważa, że Grand Theft Auto IV dostępne na Xboxa 360 w dniu premiery będzie idealnym powodem do zakupu właśnie tej konsoli. „Kiedy pytaliśmy graczy, dlaczego chcą kupić PS3, odpowiadali nam z reguły, że będzie to jedyna konsola, na której znajdą nowe GTA," – powiedział Peter Moore- „zneutralizowanie tego czynnika było dla nas bardzo ważne."

ZAGUBIENI NA KONSOLACH!

Ogromna popularność serialu Lost (Zagubieni) sprawiła, że utorował on sobie drogę w kierunku konsol. Dla tych z Was, którzy żyli w jaskini – Lost to historia czterdziestki pasażerów, których samolot rozbił się na tajemniczej wyspie. Skąd na tropikalnej wyspie wziął się niedźwiedź polarny? Dlaczego niektórzy rozbitkowie widzą zmarłych z przeszłości? Czy wszystko, co spotyka bohaterów jest tylko eksperymentem? Serial bardzo wolno rozwiązuje wszystkie łamigłówki – być może więcej dowiemy się z gry Lost, która światło dzienne ujrzy dopiero w 2007 roku, bo właśnie wtedy Ubisoft skończy nad nią prace.

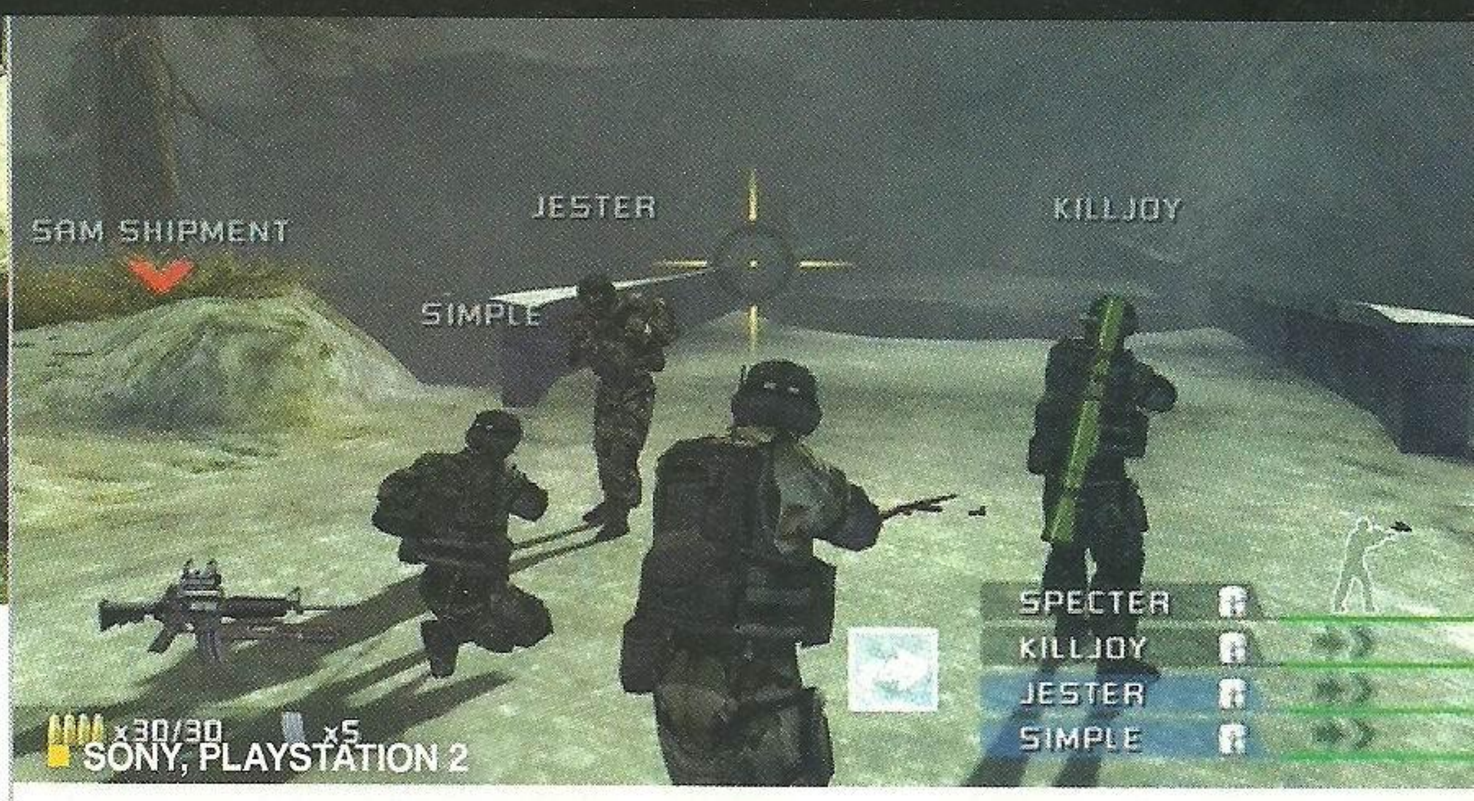
70 MILIONÓW ZA BONDA

James Bond nigdy nie cenił się nisko – droższa od jego samochodów i drinków jest już tylko licencja na nowe gry o przygodach 007. Nowym właścicielem „licencji na zabijanie" stało się Activision, a koszt zakupu to „skromne" 70 milionów dolarów! Firma nie ukrywa, że od tego momentu spodziewa się przychodów w wysokości 80-100 mln dolarów rocznie, z samych tylko gier o agencie 007.

Naturalna ewolucja serii w stronę kooperacji nie pociągnie jednak większych zmian w silniku graficznym.

POPULARNOŚĆ SOCOMA W STANACH ZJEDNOCZONYCH JEST OLBRZYMIA – DLATEGO NIM SERIA PRZENIESIE SIĘ NA PS3, JESZCZE RAZ ZAGOŚCI NA PLAYSTATION 2

Może gracze wreszcie przestaną przeklinać przygłupich konsolowych pomagierów z SOCOM III – tym razem kląć będą głupotę żywych kolegów z oddziału.



SONY, PLAYSTATION 2

S.O.C.O.M. COMBINED ASSAULT

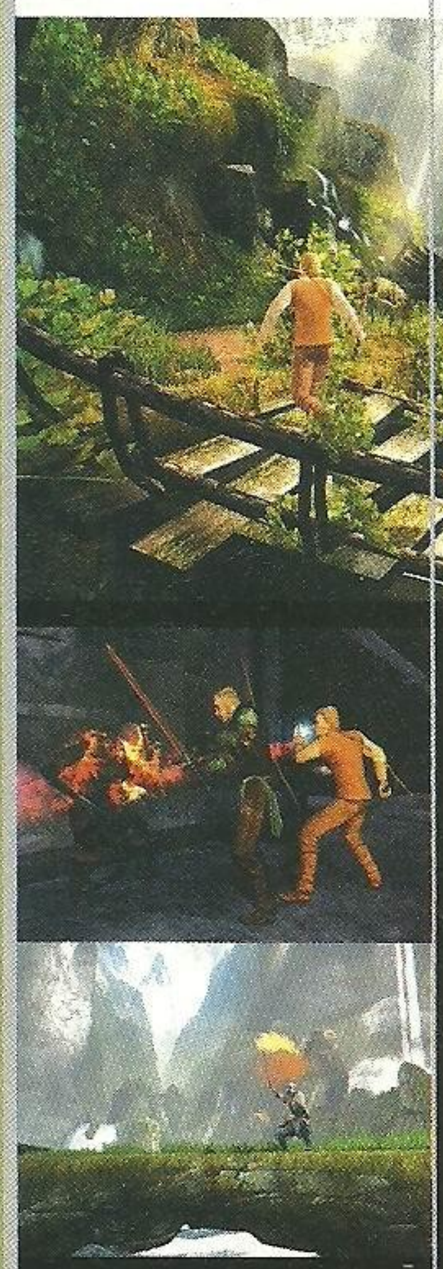
Czwarta część gry będzie czymś więcej, niż zwykłym pakietem misji – developer całkowicie wymienił pojazdy, bronie i mapy, a także od nowa rozpisał główną kampanię. W skrócie, czeka Was zupełnie nowy i odświeżony SOCOM, coś więcej, niż tylko sequel i stąd brak „czwórki" w tytule gry. Nowością w Combined Assault będzie możliwość rozegrania głównej kampanii w kooperacji przez internet – do czterech graczy spotka się na polu walki by wypełnić zadanie. Drużyna zawsze składać się będzie z czterech żołnierzy niezależnie od tego, czy gracz znajdzie partnerów do zabawy. Jeśli ich zabraknie, miejsce pozostałych uczestników wypełnią żołnierze kierowani przez konsolę. Ciekawostką jest apteczka pozwalająca leczyć się podczas walki, co ma zapobiegać błyskawicznemu odstrzeleniu gracza, który potem zmuszony będzie do oczekiwania, aż koledzy poradzą sobie z misją.

Sony rozważa zaimplementowanie w grze rankingu, który rejestrowałby dokonania drużyn online, Miejsce w czołówce zależałoby wówczas od tego, jak szybko przebrnęliście przez dany etap i ilu wrogów udało Wam się zabić, bądź schwytać. To z pewnością ciekawa opcja dla wszystkich fanów łączenia się w klany – jasno jak na dłoni widać będzie, która ekipa ma najlepiej opanowany teamwork.

SOCOM: Combined Assault korzystał będzie z potencjału, jaki niesie hybryda PS2 – PSP w rozszerzonej o nowe możliwości opcji Crosstalk. W grze pojawi się także tryb Instant Action, który umożliwi zabawę na jednej z uprzednio odblokowanych piętnastu map. Zanim jednak rozpocznie się sieczka, zmuszeni będziecie do obrania sobie celu zabawy. Eliminacja wroga, ratowanie zakładnika, wyścig z czasem – jak widać oprócz bezmózgiej jatki, SOCOM wymusza nieco taktyki i strategii. Podobnie, jak w przypadku kampanii, Instant Action rozegrać można w trybie online i kooperacji z jeszcze trzema graczami. W zależności od tego, ilu ochotników przystąpi do zabawy, konsola przygotuje im stosowną ilość przeciwników. Autorzy zapowiadają napisane zupełnie od nowa algorytmy Sztucznej Inteligencji – przeciwnicy będą reagować w zależności od swoich zadań i uzbrojenia. No ale to zmiany konieczne, gdy chce się grę ukierunkować z multiplayerowej wyrzynki na coopa.

Przyjemnym dodatkiem będzie również pełna lista map z trzeciego SOCOMa. O tak, jeśli przesiądziecie się na SOCOM: Combined Assault to bez problemu wejdziecie na serwery poprzedniej części gry i rozegracie kilka potyczek online na starych planszach. Problem pojawi się w momencie, gdy właściciel trzeciego SOCOMa zechce bawić się na nowych mapach z Combined Assault – w tę stronę układ nie zadziała.

SOCOM: CA zaproponuje zupełnie nowe bronie i wehikuły. Wprowadzony zostanie podział na pojazdy zwiadowcze, terenowe i ciężko opancerzone. Pełna różnorodność. Będą także nowe bronie. ■■



VIVENDI, PS2 / XBOX / XBOX 360

ERAGON

Jeden chłopiec, jeden smok, wielka przygoda – Eragon to bestseller fantasy napisany przez nastoletniego Christophera Paolini, który w listopadzie tego roku zostanie zekranizowany. Akcja opowieści dzieje się w krainie Alagaesia. To właśnie tu tytułowy Eragon znajduje smocze jajo i niespecjalnie wie, co z nim zrobić. Odkrycie to zaprowadzi go do największej przygody – okaże się bowiem, że młodzik jest jedyną osobą, która może ochronić swą ziemię przed wpływem złego króla. Tak zaczyna się książka, film i dokładnie tak rozpocznie się gra.

Pod Eragonem podpisuje się firma Stormfront Studios, która wcześniej szkoliła swój warsztat na konsolowym The Lord of the Rings: The Two Towers. Jest to klasyczny siekacz, a system walki w ich nowej grze jest po prostu rozwinięciem starych, dobrze znanych elementów. Eragon potrafi atakować zarówno z dystansu, jak i z bliska, a w trakcie walki pomagają mu inni uczestnicy wyprawy. Jednym z elementów, które żywcem skopiowano z „Dwóch Wież" jest popisowe dźgnięcie rannego przeciwnika prosto w serce. Ohyda. W grze obowiązkowo znajdzie się również miejsce dla drugiego gracza, zaś część misji rozegra się także w powietrzu, na grzbiecie smoka Saphiry. Zabawa w strącanie latających przeciwników za pomocą wyziewów z paszczy jest Wam doskonale znana, więc Eragon ma nikłe szanse, aby zaskoczyć Was czymś nowym. Na E3 2006, mimo ładnej grafiki, gra jednak potwornie chrupała, więc jeśli mamy się nią naprawdę cieszyć, lepiej, żeby do listopada wszystkie usterki zniknęły. ■■

■ Bronią w dalszym ciągu będą ostro zakończone łańcuchy, którymi bohater wywleka wnętrzności licznym nieprzyjaciołom.

■ Blisko GoW II do poziomu next-genów – najbliżej ze wszystkich gier na PS2 pokazywanych na tegorocznym E3

"KONIEC NASTĄPI W LUTYM 2007!" – TAKIMI SŁOWAMI SONY REKLAMUJE DRUGĄ CZĘŚĆ GOD OF WAR, KTÓRA UKAŻE SIĘ **NA POCZĄTKU PRZYSZŁEGO ROKU JESZCZE NA PLAYSTATION 2!**

■ SONY, PLAYSTATION 2

GOD OF WAR II

Niszcząc Aresa i siadając na jego tronie, Kratos nie rozwiązał wszystkich problemów. GoW 2 to nie tylko druga szansa na rehabilitację łysego Spartanina, ale również trzykrotnie więcej jatki i krwi, niż w pierwowzorze. Atena być może jest dwulicową boginią, ale Kratos i jego ostrza już niebawem do niej dotrą. „God of War 2 nie jest sequelem," – mówi Cory Barlog, producent, który zastąpił Davida Jaffe (swoją drogą, megaszacun za nazwisko) – „traktujcie go raczej jak uzupełnienie pierwszej części gry o nowe wątki i niewidziane wcześniej elementy. To taka rozszerzona wersja wydarzeń z jedynki". Z niemałą satysfakcją sprawdziłem w akcji God of War 2, który (z mniejszą satysfakcją stwierdzę), wygląda identycznei jak poprzedni. Miałem cichą nadzieję, że może wcielimy się w nim w zupełnie inną postać, z innymi broniami i motywacją, ale z drugiej strony nie odrzuca się lekko kogoś tak gorącego jak Kratos dla wymoczkowatego brata, który był zbyt słaby, żeby zostać bohaterem pierwszej części. No trudno.

Gra wygląda identycznie i pewnie dlatego do ograna był jeden wcale niemały poziom. Zaczyna się z dwoma ostrzami w małej, otoczonej bagnem świątyni. Przeciwnikami były szkielety lubiące podnosić sie po padnięciu i rozsypaniu w stos kości oraz małe, gnomowate stworki wskakujące na cyklopów i komenderujące nimi. O dziwo maluchów łatwo było strącić z grzbietu, a same cyklopy padały pod kilkoma zwykłymi smagnięciami ostrzy, bez konieczności fachowego naparzania w kwadrat czy targania gałką, jakkolwiek to ostatnie by nie brzmiało.

Z ciekawszych motywów, w trakcie hasania po poziomie i po wypróbowaniu kilku strzałów z łuku (lokowane na przeciwnikach, zużywa energię magiczną i w zasadzie skutecznościa oraz szybkością zastępuje pioruny z jedynki) trzeba było przedostać się przez rzekę, na której drugim brzegu znajdował sie cel wycieczki. Przeprawa polegała na wchodzenie na wielkie koła i obracaniu znajdujących się na nich dźwigni, co przesuwało je, niczym wielkie tryby w machinie, w kierunku przeciwległego brzegu. Problem w tym, że kiedy przestawałem kręcić korbą (no co na to poradzę, że dwa weszły do jednego tekstu) koło powoli wracało na swoje miejsce, a z rzeki cały czas wyskakiwali przeciwnicy. Trzeba było więc odpowiednio lawirować pomiędzy oczyszczaniem platformy z intruzów i kręceniem korbką. Fajne i intensywne. Kółka były cztery i w końcu, kiedy dopracowałem już combo, które zrzucało wrogów z platformy (na razie pierwsze trzy ciosy są te same, ale przy modyfikatorze przedłuża się je o obrotowy cios, którego nie widziałem w jedynce) szybko przebyłem całą drogę, żeby spotkać wielkiego bydlaka. Rozwaliłem i jego (w dodatku prawie niedraśnięty) tylko po to, żeby sekundę potem zwalić się w przepaść podczas przełażenia po gałęziach powalonego drzewa.

Wrażenia po zabawie z demkiem GoW 2 są dość jednoznaczne. Wydaje się, że tym razem autorzy przyłożą nieco mniej uwagi do rozwiązywania zagadek logicznych, a w większej mierze skoncentrują się na akcji, walce i przelewaniu krwi. Uczciwie trzeba przyznać, że God of War 2 to po prostu więcej i więcej materiału, który znamy z poprzedniej części gry. No to chyba nieźle, co? ■■

DRAGONBALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2

Spike nie kazało nam długo czekać na kontynuację DBZ: Tenkaichi. Przypomnijmy, że po tym, jak zmienił się developer tej serii, w świecie dragonballowskich mordobić nastąpiły lekkie zmiany i modyfikacje, niekoniecznie na lepsze. Tenkaichi 2 łączy w sobie szybką akcję, mnóstwo walki, a także elementy RPG. Fabuła nowego mordobicia rozciąga się na całą serię Dragon Ball – aż po GT. Ponad sto grywalnych postaci, piętnaście w pełni interaktywnych plansz i walka tocząca się w pełnym trójwymiarze. ■■

DIRGE OF CERBERUS FINAL FANTASY VII

Trzy lata po wydarzeniach kończących Final Fantasy VII, Midgar powoli odzyskuje siły. Nagle, niewiadomo skąd, pojawiają się uzbrojeni żołnierze z grupy Deepground i zaczynają siać spustoszenie na ulicach miasta. Na ich nieszczęście, Vincent też tu jest. Wampir wyciąga swoje spluwy, wyskakuje naprzeciw wrogom i od tego momentu zaczyna się już rola graczy. Dirge of Cerberus to strzelanka tpp osadzona w znanym, kultowym niegdyś świecie. Po naszym obszernym Specjale ciężko coś dodać, poza tym, że gra zmierza do USA i Europy. ■■

YAKUZA

Dziesięć lat w więzieniu za przestępstwo, którego się nie popełniło, wkurzyłoby nawet największego twardziela. Kiryu Kazuma, były żołnierz Yakuzy, wychodzi z więzienia po odbębnieniu niesłusznie wydanego wyroku. Odbudowywanie życia nie idzie mu jednak najlepiej – nagle wplątuje się w ogromną siatkę konspiracji, w której kluczową rolę odgrywa młoda Haruka i skradzione 100 milionów dolarów. Pisaliśmy już o tej obszernej i bardzo ładnej grze na podstawie japońskiej wersji – cieszy zatem fakt, że japoński gangsta shit trafi do Europy już we wrześniu. ■■

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

Przygody małp zamkniętych w mydlanych bańkach nie skończą się na tych kilku wydanych dotąd częściach Super Monkey Ball, natomiast Adventure potraktujcie jako najlepszy tego dowód. Jeśli śledzicie tę serię od samego początku, w SMB Adventure odnotujecie kilka istotnych zmian. Po pierwsze, bańki, w których zamknięto małpy, zyskały nowe umiejętności – między innymi przyklejanie się do ścian, unoszenie w powietrzu i chwilową niewidzialność. Gra wygląda ładnie, a zajmuje się nią Traveller's Tales. ■■

ROGUE GALAXY

Twórcy uznanych jRPGów na PlayStation 2 (Dark Chronicles i Dragon Quest VIII) zaatakują nas niebawem nowym projektem. Gra nosi nazwę Rogue Galaxy i tylko podczas pierwszego dnia premiery kupiło ją ponad sto pięćdziesiąt tysięcy skośnookich braci! Nawet Yakuza, duży projekt Segi, musiał tego dnia pokłonić się przed sukcesem nowego dziecka Level 5. Czym jest Rogue Galaxy? Opowieścią o młodym romantyku imieniem Jaster Rogue, który turystycznie przemierza galaktykę. Niestety, Jester dostaje się przypadkiem w sam środek wielkiej wojny, a planeta Sora, na której właśnie wylądował, uwikłana została w konflikt. Jednak nie fabuła robi największe wrażenie na odbiorcach. Po pierwsze, gra toczy się w wielkim i otwartym wszechświecie, w którym nie ma absolutnie miejsca dla „loadingów"! Nieważne, czy chodzicie po wielkiej mapie świata, wbijacie się do jednego z dziesiątek miasteczek lub przechodzicie z eksploracji do walki – nigdy, przenigdy nie zobaczycie ekranu wgrywania gry. Po drugie, bardzo miło jest zobaczyć tę grę śmigającą nareszcie w języku angielskim. Po trzecie natomiast – Rogue Galaxy to najładniejszy tytuł RPG stworzony przez Level 5. PS2 pokazuje prawdziwe pazurki dopiero w ostatnim roku życia, ale wciąż nieustalony jest termin premiery w Europie. Plotki mówią, że może nawet w pierwszym kwartale 2007 roku. ■■

NINTENDO, GAMECUBE

SUPER PAPER MARIO

Niespodzianka od Ninny. Gra korzysta z gotowych, „papierowych" modeli postaci z tej ostatniej pozycji, jednak przenosi je w świat platformówki. I to nie byle jakiej, bo gameplay w SPM będzie skakał pomiędzy side-scrollowanym 2D, a 3D podobnym do starego Crasha. Do tego gra ma nieco chory klimat: na niektórych planszach obiekty są zbudowane z figur geometrycznych, a wśród chmur widnieją wzory matematyczne. Matrix według Nintendo? Trudno orzec, ale na pewno będzie to nietypowa zręcznościówka. Zwłaszcza, kiedy jeden z power-upów zamienia Mario w ogromnego, rozpikselowanego JumpMana z pierwszego Donkey Konga! Jednak hydraulik nie będzie jedyną grywalną postacią, gdyż gracz przez ten nie do końca normalny świat przeprowadzi również Bowsera i księżniczkę Brzoskwinkę. Intelligent Systems (developer) obiecuj osiem światów najeżonych wyzwaniami zręcznościowymi i elementami RPG, a to wszystko w czwartym kwartale tego roku. Widać Zelda nie będzie jedynym tytułem, którym Nintendo żegna Kostkę. ■■

NAMCO, GAMECUBE

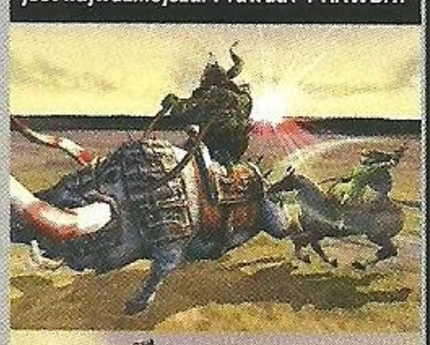
BATEN KAITOS II

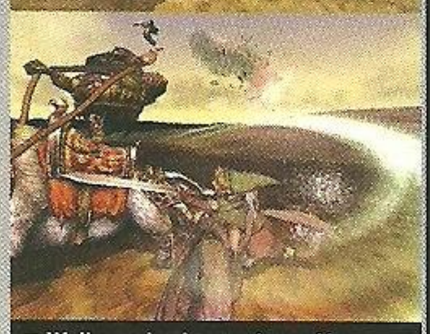
Podczas E3 wypłynęły nowe informacje o prequelu Baten Kaitos – jednego z dwóch najlepszych japońskich RPG na konsolę Nintendo. W BK II Origins głównym bohaterem jest chłopak o imieniu Sagi, który został wysłany, by zabić Imperatora. Odkrywa jednak, że ktoś wcześniej zrobił to za niego i pozbawiony honoru skrytobójca musi ratować się ucieczką. Z czasem naturalnie wplącze się w o wiele poważniejsze wydarzenia i, jak zgadujemy, bez ratowania świata się nie obędzie. Oczywiście nie powstał jeszcze taki jRPG, w którym podróżowalibyśmy sami, toteż do Sagiego dołączą między innymi robot o imieniu Guilly oraz młoda dziewczyna Milly. Gra początkowo będzie prowadzić bohatera za rączkę, jednak z czasem gracz otrzyma dostęp do statku, dzięki czemu będzie mógł swobodnie podróżować po świecie. Walka w dalszym ciągu będzie opierała się na kartach Magnus, których ma być ponad sześćset.

Historia toczyć się będzie dwadzieścia lat przed wydarzeniami z pierwszej odsłony i odpowie na wiele pytań, które mogły się zrodzić po jej ukończeniu. Gracze dowiedzą się na przykład, jak doszedł do władzy imperator Geldoblame i dlaczego Lost Ocean powrócił. Nie ulegnie zmianie styl graficzny gry, więc możemy spodziewać się ślicznych, ręcznie rysowanych tel z animowanymi elementami 3D oraz pełnego trójwymiaru podczas starć. Baten Kaitos II ukaże się w USA pod koniec sierpnia. ■■

NINTENDO ZDECYDOWAŁO, ŻE TEJ JESIENI **WYDA DWIE WERSJE TEJ GRY**, NA GCN ORAZ WII, I WŁAŚNIE TA DRUGA BYŁA **SZEROKO PREZENTOWANA PODCZAS WYSTAWY**

■ Jak na możliwości GameCube, grafika jest znakomita. Jak na konsole nowej generacji, hmm... Ale nie grafika jest najważniejsza. Prawda? PRAWDA?

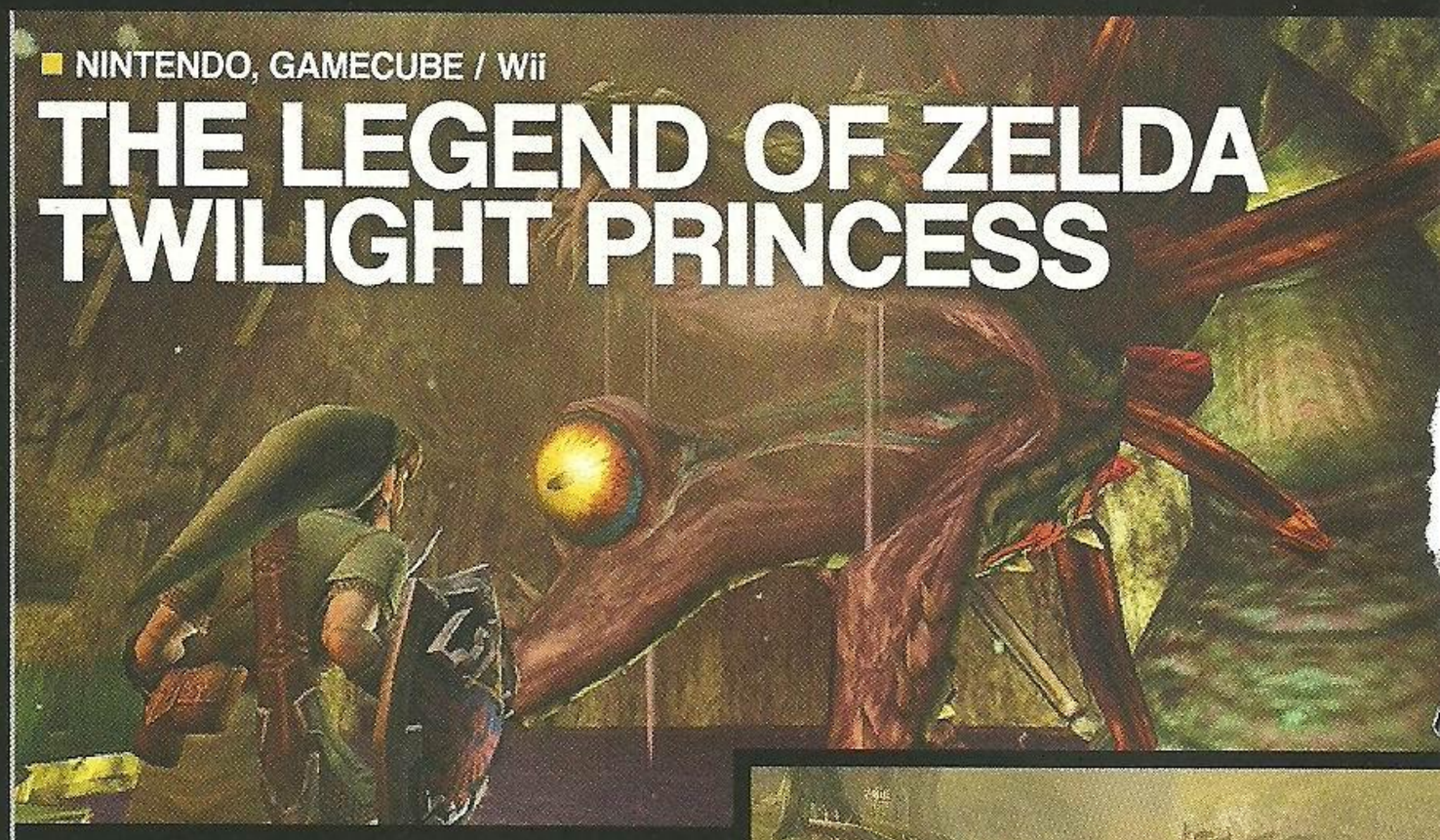




■ Walka na koniu ma stanowić ważny element nowej Zeldy; niestety Nintendo nie pokazało jej w akcji. A szkoda.

NINTENDO, GAMECUBE / Wii

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS



Na tegorocznym E3 Ninny nie wystawiło ani jednego standu z GameCube, ale taka drobnostka nie mogła przeszkodzić w pokazie najnowszej Zeldy – pofrunęła na Wii. Nie różniła się graficznie niczym w stosunku do wersji na starszą platformę, jednak niewykluczone, że do czasu premiery programiści podciągną rozdzielczość tekstur lub dodadzą kilka nowych efektów. Jednak i bez tego Twilight Princess prezentuje się pięknie i chyba tylko RE4 może poszczycić się na GC lepszą oprawą. Rewelacyjne efekty świetlne, wspaniała woda, szczegółowe postacie i bogactwo detali to kolejne imiona tej gry, która robi wrażenie, mimo że widujemy ją na wystawach od kilkunastu miesięcy, a niedaleko niej można pograć na next-genach. Zwłaszcza, że Miyamoto oraz Aonuma zdecydowali się odejść od szaro-burego wizerunku Twilight Realm, zamiast tego serwując graczom ciepłe, ostre kolory przyprawione silnym rozmyciem i efektowną grą światła. Dzięki temu „tamta strona" nie jest już tak monotonna, a przy tym zachowała swój niepowtarzalny, obcy klimat.

W Mieście Aniołów oddano w ręce graczy specjalnie zaprojektowany na potrzeby wystawy labirynt o obniżonym poziomie trudności, by każdy mógł bez problemów wypróbować innowacyjne sterowanie, bo Zelda na Wii oczywiście wykorzystuje zestaw pilot + analog. Nintendo słusznie uznało, że machanie Wii-lotem przez kilka godzin na pewno nie jest najfajniejszą rzeczą na świecie, więc za ciosy mieczem w dalszym ciągu odpowiada przycisk. Jednak w walce czujnik ruchu również się przyda, ponieważ lewy kontroler odpowiada za parowanie, a pilotem wykonujemy pokazową akcję Linka, czyli obrót z mieczem wokół własnej osi. Oprócz tego sprawdza się doskonale jako pointer przy strzelaniu z łuku, rzucaniu bumerangiem, czy wystrzeliwaniu linki. Podczas zwykłej eksploracji miejsce wskazywane przez kontroler symbolizuje mała istotka, przypominająca Navi z Ocarina of Time. Czujnik ruchu przyda się także podczas mini-gier, takich jak powracające łowienie ryb – zacinanie nigdy nie było bardziej intuicyjne. Na przykładzie Zeldy pokazano również, jakie możliwości daje niepozorny głośniczek w kontrolerze. Podczas wypuszczania strzały charakterystyczny dźwięk najpierw dochodzi właśnie z Wii-mote'a, a potem płynnie „zbliża się" do telewizora. Oczywiście to żadna rewolucja, ale dobrze wykorzystana może zwiększyć przyjemność czerpaną z zabawy.

Prezentowane demo, w pierwszej części raczej treningowe, zawierało również walkę z bossem. Olbrzym złożony z lawy i smoły robił słuszne wrażenie, zwłaszcza, gdy padając na ziemię gruchotał kamienne kolumny. Link musiał strzelać z łuku w diament na jego czole, potem ubierać żelazne buty, chwytać za łańcuchy przypięte do nóg potwora i ciągnąć w druga stronę. Kiedy olbrzym lądował na glebie, wystarczyło zdzielić go mieczem we wspomniany kamień.

Twilight Princess jest w tej chwili ukończone w jakichś osiemdziesięciu procentach i ukaże się jesienią, wraz z premierą Wii. Wciąż nie wiadomo, czy wersja na Cube'a ukaże się tego samego dnia czy też trochę wcześniej. Liczymy, że głowy z Wielkiego N zdecydują się jednak na porządne podciągnięcie oprawy w przypadku wersji na Wii, bo szkoda by było, żeby Zelda ucierpiała na tym, że w czasie jej tworzenia przyszła nowa generacja. Zwłaszcza, że słowa największych szych firmy brzmią wprost niewiarygodnie. Jest mowa o setce godzin zabawy, największej Zeldzie wszech czasów, która pobije wreszcie legendarną Okarynę. Slogany... Ale jak nie dać ponieść się wyobraźni, kiedy mówi to sam Shigeru Miyamoto? ■■

GCN

NARUTO: CLASH OF NINJA 2

Największą zmianą w stosunku do poprzedniej części będzie wypuszczenie na arenę czterech wojowników! Dobrze przeczytaliście – czterech! Liczby stojące za tą grą budzą podziw. Clash of Ninja 2 to nie jeden a trzydzieści trybów Story, przy czym każdy ma oddzielny scenariusz i zakończenie. Dodajcie do tego tyle samo wojowników, blisko 17 aren i 35 godzin potrzebnych do ukończenia gry, a uzyskacie pełny obraz nowego Naruto. ■■

PS2

ONE PIECE: GRAND ADVENTURE

Oparty na serii mang i anime, One Piece będzie kolorowym i bardzo lekkim mordobiciem 3D. Walka toczy się na dużej arenie, a bohaterowie oprócz okładania się po pyskach i strzelania specjałami, muszą dodatkowo uważać na inne zagrożenia – w trakcie bitwy na scenę spadają bonusy, które należy przechwycić, zanim zrobi to przeciwnik. Trzeba też uważać na publiczność, która chętnie doda coś od siebie. ■■

PS2 / XBOX / GCN

PAC-MAN WORLD RALLY

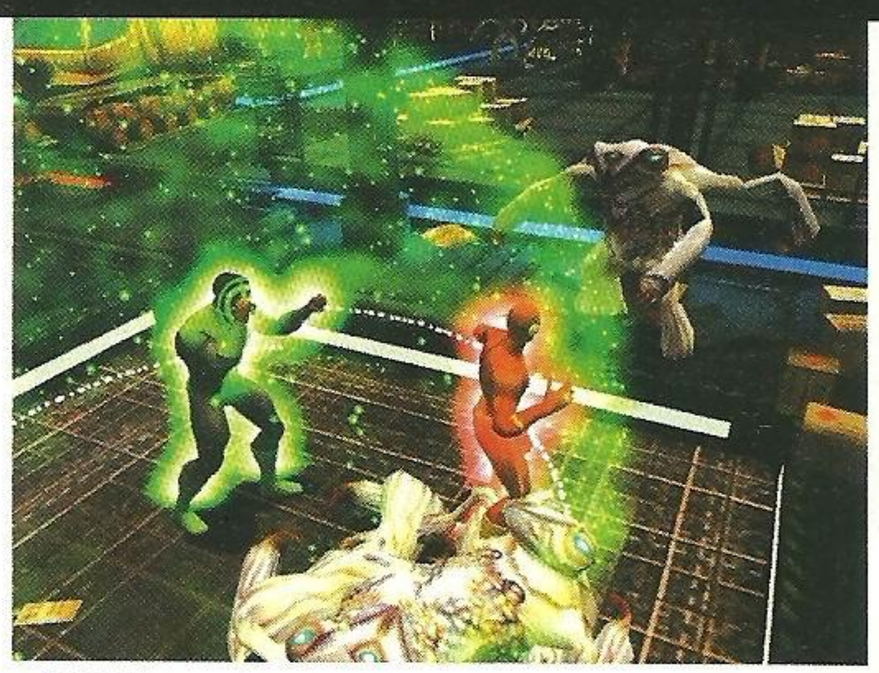
Pac-Man siada za sterami karta i staje do wielkiego wyścigu. Trasy w grze zaprojektowane zostały tak, aby wymusić na grających jak najwięcej skoków, poślizgów na zakrętach, zgarniania bonusów i ogólnego kombinowania. Warte uwagi będą zwłaszcza skróty i power-upy, dzięki którym żółta kulka zyska przewagę w gonitwie o pierwsze miejsce. Pac-Man to jednak przede wszystkim pożeracz owoców, a ich zbieranie odblokuje przed graczem galerię bonusów. ■■

neoplus

SHADOW OF THE COLOSSUS © Sony Computer Entertainment Inc.

neoplus

3



SNOWBLIND STUDIOS, PS2 / XBOX

JUSTICE LEAGUE: HEROES

Jest taka liga, która zrzesza największych bohaterów wszechświata. Superman, Batman, Flash, Green Lantern, Wonder Woman, Zatanna oraz Martian Manhunter – oto siódemka indywidualistów, którzy strzegą porządku na świecie i jednocześnie biorą na siebie główne role w grze Justice League: Heroes. Wydawałoby się, że drużyna, w której gra Superman jest nietykalna, jednak zagrożenie, z którym zmierzy się cała ekipa, zwyczajnie go przerasta. Na Ziemię spada tajemniczy artefakt, który momentalnie zaczyna wysyłać dziwny sygnał. Transmisję odbiera Brainiac – jedna z najpotężniejszych postaci w uniwersum DC Comics, która zamierza niezwłocznie wejść w jego posiadanie. Aby dobrać się do artefaktu, Brainiac potrzebuje jeszcze klucza, a tak się składa, że znajdzie go w księżycowej bazie Ligii Sprawiedliwych. To wszystko, co musimy wiedzieć przed przystąpieniem do właściwej gry. A dalej już z górki. Wcielamy się w dwie z siedmiu postaci i ruszamy klepać armie Brainiaca. Warto na wstępie zauważyć, że zarówno animacje głównych bohaterów, jak i efekty towarzyszące ich mocom są naprawdę niezłe. Zresztą, w Justice League gra się podobnie do Baldur's Gate: Dark Alliance (poprzednia gra tej firmy), więc grafika i animacja stoją na zbliżonym poziomie. Wracając do gry – mimo iż każdą misję przechodzimy dwoma bohaterami, nie mamy wpływu na to, kim konkretnie zagramy. Co kilka misji gra otwiera się możliwość wymiany jednej z postaci i tak prawdopodobnie będzie już do końca zabawy. Justice League: Heroes to kolejna nawalanka, w której od początku do końca bohaterowie dobra biją po głowach siły zła. Co ciekawe, superherosi nie łykają żadnych apteczek, ani niczego, co naprawiałoby ich nadwyrężone zdrowie. Pasek HP regeneruje się sam, choć w momencie, gdy na bohatera naciera stado nieprzyjaciół, jest to niezwykle trudne.

System walki w Justice League nastawiony jest bardziej na współpracę. Obojętnie, którymi postaciami przyjdzie walczyć, jedna z nich zawsze będzie w stanie rozpocząć większą, zespołową akcję, a druga – zakończyć ją. Między misjami zaś kupujemy nowe sloty na dodatkowe umiejętności bohaterów. Zwiększamy w ten sposób zasięg ataków, szybkość i siłę – dokupujemy również nowe, zespołowe akcje. ■■

NEWSFLASH

DDR SUPERNOVA

Na konferencji prasowej poprzedzającej E3, Konami oświadczyło, że jesienią tego roku właściciele PlayStation 2 doczekają się nowej odsłony Dance Dance Revolution o podtytule SuperNOVA. Pomijając pakiety nowych utworów, SuperNOVA zaproponuje kompletnie zmieniony styl graficzny (a właściwie – kilka stylów) oraz nowe efekty specjalne. W ruch pójdzie też EyeToy, tak więc oprócz skakania po macie w rytm piosenek, rozgrzejemy również nasze ręce. Intrygująco zapowiada się tryb Real-Time Battle, ale na więcej szczegółów musimy jeszcze poczekać.

RED OCTANE SPRZEDANY?

Wszyscy kochają Guitar Hero (muzyczna gra od Harmonix z kontrolerem w kształcie gitary) i Activision nie jest żadnym wyjątkiem! W połowie maja wydawca – gigant oficjalnie oświadczył, iż planuje kupić sobie twórców GH – firmę RedOctane. „Nabycie RedOctane idealnie pasowałoby do naszego planu poszerzenia oferty gier i zdecydowanego wejścia w tytuły muzyczne." – mówi Ron Doornink, doradca strategiczny firmy Activision. Po polsku oznacza to mniej więcej tyle, że ludzie kochają Guitar Hero do nieprzytomności, a mr. Doornink widzi w tej miłości dużo pieniążków dla Activision.

GANGSTERSKI KLUB

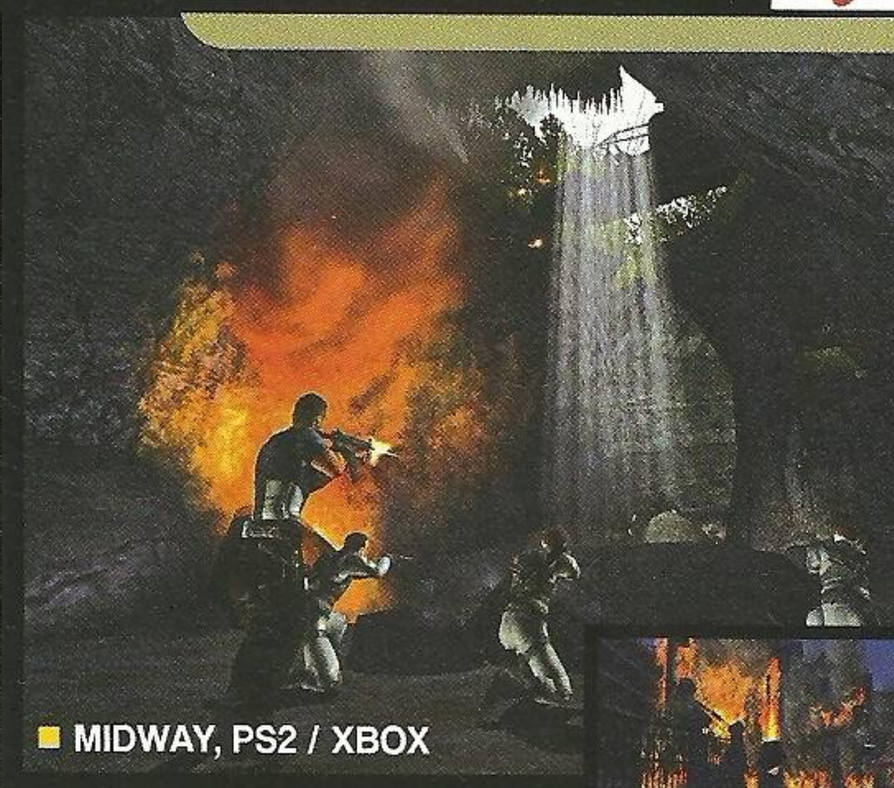
Do grona producentów gier gangsterskich dołączy niebawem THQ, które wyda opracowywaną przez 7 Studios pozycję zatytułowaną The Sopranos. Oczywiście, jak wskazuje sam tytuł, gra bazuje na popularnym serialu traktującym o ciężkim życiu lekko otyłego Tony'ego Soprano i jego rodziny. Oczywiście będzie to zabawka tpp, żeby nie powiedzieć klon GTA, z nowym scenariuszem. Gra ukaże się także na konsolach obecnej generacji.

JOHNNY KNOXVILLE NA KONSOLI

Jackass atakuje nasze konsole – w grze chodzić będzie o odtworzenie debilnych akcji, którymi zajmowali się Steve-O, Knoxville i niewielki ciałem, lecz wielki duchem Wee Man. Szykuje się zestaw mini gierek, bowiem autorzy, Sidhe Interactive, nie planują trybu przygodowego.

EA BĘDZIE WSPIERAĆ

...konsole obecnej generacji jeszcze przez jakiś czas. Niestety, termin wydania dwóch zapowiadanych z hukiem gier Elektroników – Supermana i nowego rozdziału Medal of Honor – został przesunięty na pierwszy kwartał 2007 roku. Ciekawe, czy wpływ na to mają planowane premiery dwóch konsol nowej generacji, czy też po prostu autorzy poprosili o więcej czasu, by doszlifować swoje pozycje.



MIDWAY, PS2 / XBOX

SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN

Seria Spy Hunter idzie w zupełnie nowym kierunku – po raz pierwszy bohater gry opuści wygodne wnętrze fury (legendarnego Interceptora) i wyjdzie pozwiedzać świat. Oznacza to mniej więcej tyle, że pościgowa (przynajmniej dotąd) seria zmieni delikatnie kierunek, stając się także pełnoprawnym shooterem tpp. Głównym bohaterem Spy Huntera jest Alex Decker, agent pracujący na własnych, momentami dość drastycznych zasadach. Alex doskonale wie, do czego zdolne są jego mięśnie, zna możliwości Interceptora i dlatego nigdy nie brakuje go tam, gdzie jest naprawdę gorąco. Tym razem winna całemu zamieszaniu będzie korporacja NOSTRA. Firma „wraca na rynek" z zamiarem wykradnięcia rządowi USA najnowszych technologii, włącznie z planami budowy Interceptora. I w tym momencie dwie rzeczy są pewne. Po pierwsze, Alex nie będzie stał z boku i spokojnie patrzył, jak NOSTRA realizuje swe groźby. Po drugie, rolę Deckera bierze na siebie Dwayne „The Rock" Johnson, a to oznacza, że przeciwnicy mają nie lada problem.

Tak, jak przypuszczaliśmy – wypuszczenie bohatera z samochodu momentalnie zmieniło tę grę w jedną wielką strzelaninę z elementami nawalanki. Nie zapominajmy, że The Rock to przede wszystkim wrestler, a w grze ujrzymy wszystkie jego zabójcze chwyty i dźwignie (Alex przefachowo zakłada jednemu z przeciwników swoje popisowe Rock Bottom). Elementy mordobicia są niezłą odmianą od ciągłego strzelania i samochodowych pościgów.

Na E3 można było ograć cztery levele Spy Huntera – dwa z nich zmuszały do jazdy zmiennokształtnym wehikułem, a w dwóch pozostałych należało ręcznie rozprawić się z hordami przeciwników. Midway celuje w lekki, arcade'owy model rozgrywki, któremu szczególnie dobrze sprzyja postać głównego bohatera. No i ten system walki – nie oferuje niczego nowego, ale wydaje się być dobrze przemyślany i przyjemny w odbiorze. Alex nie jest specjalnie przywiązany do swojego pojazdu. Bohater nie widzi problemu w płynnym przeskakiwaniu między wehikułami – od hummerów, przez czołgi, aż po śmigłowce. Jednak żadna z tych maszyn nie zapewni mu takiej siły ognia, jak wspomniany Interceptor. Podstawową bronią jego auta są potężne karabiny maszynowe, natomiast zabawką numer dwa – samonaprowadzane rakiety. Akcji z pewnością nie zabraknie, choć w dalszym ciągu nie wiemy, jaki będzie podział między misjami „chodzonymi", a „jeżdżonymi" i „pływanymi", bo i takich przecież nie zabraknie – motorówka w Spy Huntrze to mus. ■■

AVATAR: THE LAST AIRBENDER

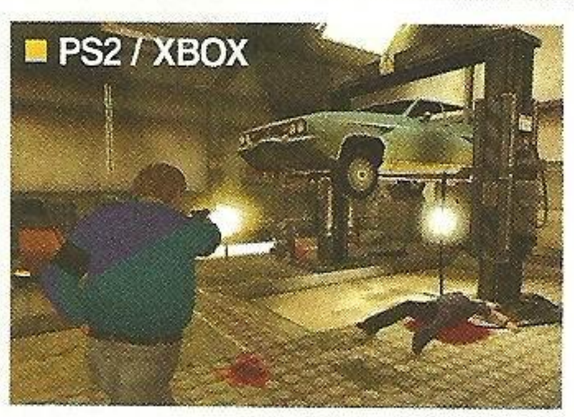
Avatar to popularne wśród miłośników seriali uniwersum, w którym THQ Studio Australia osadzi swą najnowszą grę tpp. Po pierwsze, wrogów pozbywamy się za pomocą kung fu. Po drugie, w trakcie przygody zyskujemy nowe moce i usprawniamy te, którymi postać dysponuje od początku. No i po trzecie, wszystkie postacie oraz miejsca pochodzą bezpośrednio z serialu, ale to miło zaskoczy jedynie jego fanów. Kolorowa grafika daje nadzieję na dobrą zabawę. ■■

BIONICLE HEROES

Tym razem, dla odmiany, gracze wezmą na siebie rolę zbawicieli świata, a ich głównym przeciwnikiem będzie złowrogi Paraka. Głównym zadaniem w grze będzie zbieranie specjalnych masek (Toa), umożliwiających naszej postaci odpalanie dodatkowych mocy. Przypuśćmy, że dotarliście do rozwalonego mostu, którego nijak nie da się przeskoczyć. Wystarczy jednak odszukać Air Toa, aby postać skakała dalej, niż normalnie. Bardzo ładna gra! ■■

LEGO STAR WARS II

Imperium kontratakuje, tym razem jednak całe zbudowane jest z klocków. Rebelianci nie mogą dopuścić do tego, by przejęło ono całą galaktykę i nie mogą pozwolić, by odbudowano Gwiazdę Śmierci. Na ekranie zobaczycie znane z trylogii postacie i weźmiecie udział w legendarnych akcjach. Sequel pozwala wreszcie budować własne pojazdy, statki kosmiczne oraz ludziki. Jeśli podobała Wam się jedynka, to drugą częścią będziecie zachwyceni. ■■



RESERVOIR DOGS

Oparta o kultowy film Quentina Tarantino, gra „Wściekłe Psy" da odpowiedź na kilka pytań. Co naprawdę wydarzyło się w banku, który obrobili główni bohaterowie? Gdzie Mr. Pink ukrył diamenty? Na te i inne kwestie znajdziecie odpowiedzi właśnie w tej grze. Wściekłe Psy to shooter tpp, w którym pokierujecie wszystkimi kluczowymi dla scenariusza postaciami. Ścieżka dźwiękowa z lat siedemdziesiątych pozwoli Wam odpowiednio wczuć się w klimat. ■■

■ ACTIVISION, PS2 / XBOX / XBOX 360 / PS3

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Civil War, wojna między mutantami Marvela dopiero się rozpoczyna i dlatego jeszcze zbyt wcześnie na grę opartą na tych wydarzeniach. Na razie musi wystarczyć historia walki z nieustępliwym Doctor Doomem, który postanowił ożywić swoich bardzo złych kolegów, a następnie zaatakował Nicka Fury'ego. Ten skontaktował się z mutantami i oto Spider-man, Captain America, Wolverine i kilku innych bohaterów staje do kolejnej męczącej walki.

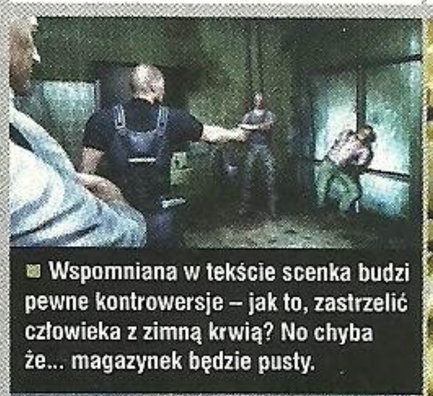
Ultimate Alliance jest action erpegiem, podobnym do X-Men Legends, chociaż nie zabrakło zmian w systemie rozgrywki. Doszły nowe elementy zręcznościowe – na przykład tarczą Kapitana Ameryki kieruje się podczas lotu analogiem. Każdy z bohaterów ma swoje specjalne moce i wykorzystanie ich w odpowiedni sposób oraz łączenie w combosy z pozostałymi herosami jest kluczem do zwycięstwa. Niezwykle interesująco przedstawia się brak tradycyjnego systemu podnoszenia rozwoju postaci, zastąpionego tutaj przez zmianę kostiumów bohaterów. Nie wiadomo jeszcze jak zostanie rozwiązana sprawa mutantów, którzy przez wiele lat paradowali tylko w jednym stroju, ale opcję tę można łatwo opisać na przykładzie Spider-mana. Peter „zakładając" na siebie symbionta stanie się zwyczajnie silniejszy i szybszy. Na razie system znajduje się w fazie projektowania, ale już wiadomo, że nowe stroje trzeba będzie zdobyć wypełniając jakieś zadanie. Może to być zabicie określonej liczby przeciwników albo cokolwiek innego. Poziomy wypełnione są miejscami, w których należy podjąć jakąś ważną decyzję wpływającą na przebieg całej gry, co podobnież przełoży się na większą grywalność i żywotność zabawy, którą dodatkowo podbije opcja zabawy w trybie kooperacji. ■■

■ PS2 / XBOX

DESTROY ALL HUMANS! 2

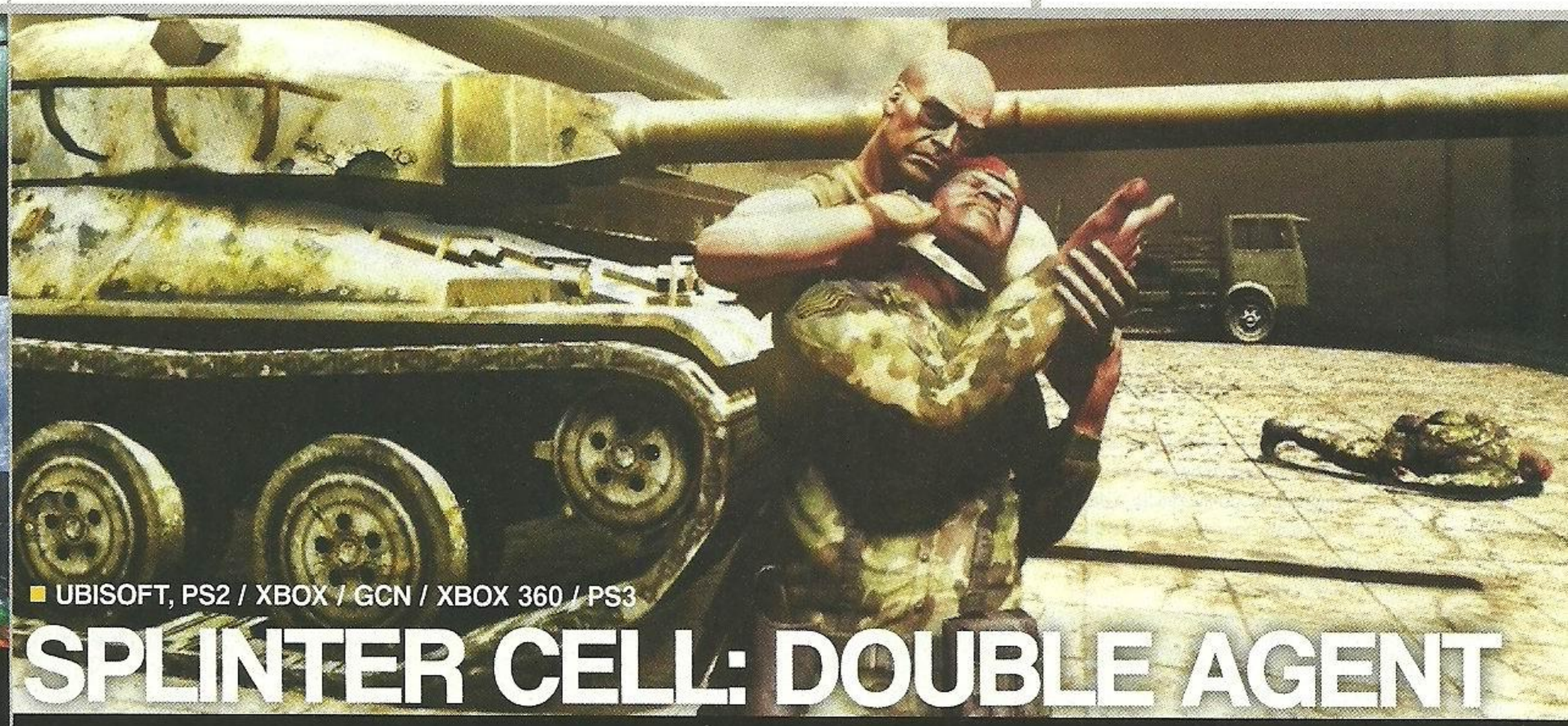
Lata sześćdziesiąte to czasy hipisów, Zimnej Wojny i miłości do Elvisa Presleya. To także doskonały moment, aby Furoni, podstępni i złośliwi obcy po raz kolejny przeprowadzili inwazję na Ziemię – w dekadę po swym pierwszym nalocie. Ponownie do zadania wybrany zostaje Crypto 137, bezczelny i gadatliwy kosmita, który lubi rozliczać się z Ziemianami na swój, lekko makabryczny sposób. Czego tym razem chcą Furoni – nie do końca wiadomo, ale oczywiście nie obędzie się bez wielkich broni, zabijania uciekających w panice ludzi i palenia całych miast. Praca...

Na E3 można było pobawić się wczesnym demkiem Destroy All Humans 2. Podobnie, jak poprzedniej części gry, Crypto potrafi czytać w ludzkich myślach, ale tym razem może ludźmi sterować. Czarny humor poprzedniczki został jeszcze bardziej podkręcony, dzięki czemu chętnie skanować będziecie umysły postaci w grze, a także prowadzić dialogi pozwalające na wybór odpowiedzi. . Przyda się także świeży zestaw broni, które Crypto 137 zabierze na wędrówkę przez nowe misje. Spodziewajcie się zabawnej, otwartej gry, która pojawi się jeszcze w tym roku na konsole obecnej generacji. ■■



■ Wspomniana w tekście scenka budzi pewne kontrowersje – jak to, zastrzelić człowieka z zimną krwią? No chyba że... magazynek będzie pusty.

■ Nieliche te widoczki, naprawdę niczego sobie – tak to sobie wyobrażaliśmy sześć lat temu, gdy Sony trąbiło o możliwościach PS2...



■ UBISOFT, PS2 / XBOX / GCN / XBOX 360 / PS3

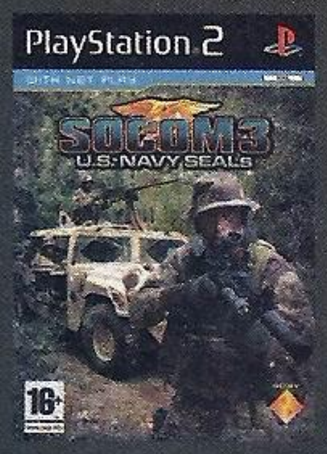
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Nie dawno Adrian Chmielarz mówił, że nowym kierunkiem rozwoju gier będzie wywołanie w graczach różnych emocji, co przełoży się na większe przeżywanie wydarzeń przedstawionych na ekranie telewizora. Od dawna stara się o to Hideo Kojima przy okazji MGSów, próbują także inni autorzy, ale dopiero po tegorocznym E3 widać, że mamy do czynienia z nowym trendem. O emocjach dużo mówią twórcy Heavenly Sword, Bioshock, czy Splinter Cell Double Agent. Nowe przygody Sama Fishera postawią gracza przed trudnymi wyborami, wpływającymi na rozwój scenariusza, a tym samym sposób pokonywania kolejnych misji. Mają to jednak być momenty, w których osoba trzymająca pada zacznie się wahać, zastanawiać nad słusznością swoich decyzji. Za przykład może posłużyć scena, gdy podczas wykonywania tajnego zadania w pewnym więzieniu Sam zmuszony zostanie do udowodnienia, że nie współpracuje z rządem i policją. Żeby tego dokonać, musi zastrzelić niewinnego współwięźnia – jeśli tego nie zrobi, misja zakończy się niepowodzeniem i zginie dużo ludzi, ale widok śmiertelnie przerażonego, błagającego o życie człowieka na pewno nie ułatwi podjęcia tej decyzji. A niektórych być może zmusi do odłożenia pada. Ale nie tylko poprzez wprowadzenie konieczności podejmowania trudnych wyborów autorzy zamierzają zagrać na emocjach graczy. Już na samym początku Sam wpadnie w depresję, gdy dowie się o śmierci córki. Obserwowanie jego bólu pozwoli na wywołanie współczucia i mocniejsze przeżywanie jego dramatu.

Double Agent wprowadzi również inne zmiany do tej znanej i cenionej na świecie serii. Po raz pierwszy Sam działać będzie w dzień, przemieszczając się ulicami Kinszasy. W mieście trwają walki, ciągle ktoś do siebie strzela, przerażeni cywile krzyczą i uciekają w popłochu. Jeśli szukać nawiązań do filmów, to można powiedzieć, że ten poziom klimatem przypomina film Helikopter w Ogniu. Mało tego, żeby zbytnio nie wyróżniać się w tłumie, Fisher porzuci znany z poprzednich części strój na rzecz typowych dla mieszkańców miasta luźnych ciuchów, a nawet okularów przeciwsłonecznych. Za to pobyt w więzieniu zmusi go do ogolenia głowy. W misjach toczących się w obu tych miejscówkach Sam pozbawiony będzie broni, przez co niemalże całkowicie będzie musiał polegać na swoich umiejętnościach pozostawania niewidzialnym i ewentualnie walce wręcz, czy też nożem. Nie oznacza to jednak pożegnania z najbardziej rozpoznawalnymi w świecie gier trzema zielonymi światłami noktowizora. Na niektóre misje Sam uda się wyposażony jak na prawdziwego specjalnego agenta przystało. Skorzysta na przykład z kombinezonu pozwalającego pływać w potwornie zimnej wodzie niedaleko koła podbiegunowego. Świat widziany z takiej perspektywy będzie mocno zdeformowany, ale na szczęście dzięki światłu przebijającemu się przez miejscami cienki lód da się dostrzec zarysy sylwetek przeciwników. Szybkie wynurzenie się (poprzedzone przebiciem się przez lód) i wciągnięcie strażnika za nogi do przerębla okaże się dobrym sposobem na ciche pozbycie się zagrożenia. Niewątpliwie jedną z dodatkowych atrakcji wycieczki w zamarznięte rejony świata okażą się niespodziewane burze śnieżne ograniczające widoczność i utrudniające zdejmowanie przeciwników.

Wychodzi na to, że nowy Splinter Cell chce nieco zerwać z „mroczną" tradycją serii – tym razem oprócz czarnego i zielonego na ekranie zobaczymy również kolor piaskowy, niebieski oraz biały, a to już naprawdę coś. Przekonamy się we wrześniu. ■■

ZA MIESIĄC W N+ DRUGA CZĘŚĆ RELACJI Z E3
– WIĘCEJ GIER NA KONSOLE OBECNEJ GENERACJI (PS2, XBOX, GCN)
– HANDHELDY (PSP i DS)
– I INNE...



Czy w sytuacji gdy jest gorzej niż w piekle, jesteś w stanie podjąć właściwą decyzję?

Zarówno SOCOM 3 jak i SOCOM FIRETEAM BRAVO przetestują Twoje umiejętności dowodzenia elitarnymi jednostkami specjalnymi w samym centrum bitwy. Krocz od jednego celu do drugiego, aby zrealizować wyznaczone misje. Nowa funkcja CROSSTALK oraz najnowszy sprzęt wojskowy oddany do Twojej dyspozycji, włączając w to bronie z możliwością rozbudowy i pojazdy bojowe, sprawią że znajdziesz się pod takim ostrzałem jak nigdy wcześniej.

Gry stworzone w porozumieniu z Siłami Specjalnymi Marynarki Wojennej U.S.A.

www.playstation.pl

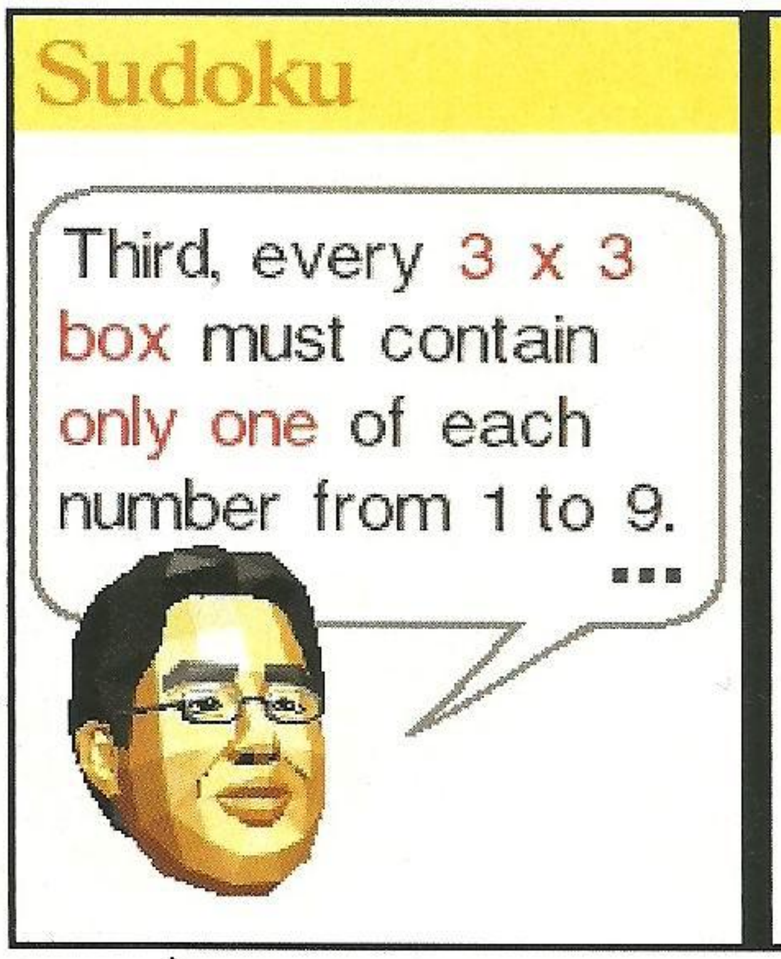
premiera: 19/04/2006

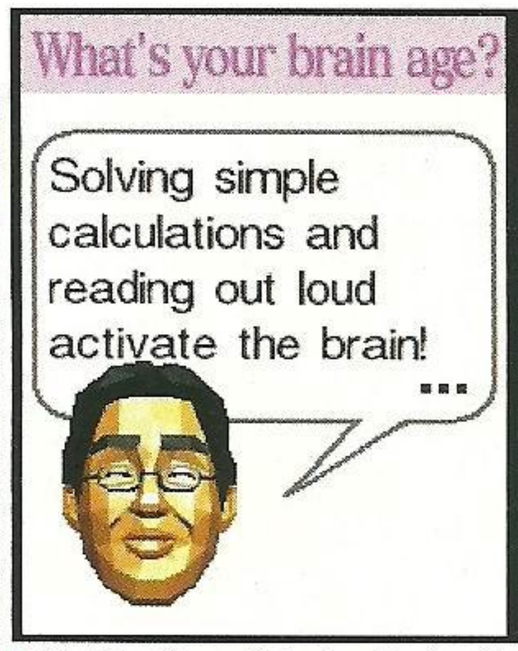
LAY DOWN SUPPRESSIVE FIRE!
SWEEPING THE AREA
GRENADE!
LOOK OUT!
INCOMING!
ENGAGING THE ENEMY!
SNIPER ON THE ROOF!
FIRE TEAM
REGROUP
CALL FOR BACKUP
GO! GO! GO!
GOING HOT
HOSTILE-12 O'CLOCK
COVER ME
SAFETY'S OFF
LOCK AND LOAD
TAKE EVASIVE MANOEUVERS
A GOOD LEADER KNOWS WHAT TO LISTEN FOR.
TAKE COVER
WE HAVE NEED TO ABORT!
ABORT!
HEAVY FIRE
FOCUS

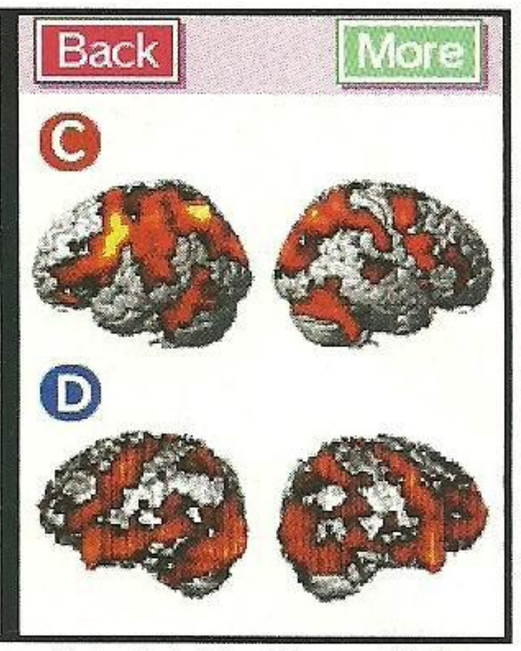
SOCOM U.S. Navy SEALs and SOCOM U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo ©2005 Sony Computer Entertainment Inc. PlayStation and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Zipper Interactive. The U.S. Navy provided technical support, but does not officially endorse this product. All rights reserved.

16+
www.pegi.info

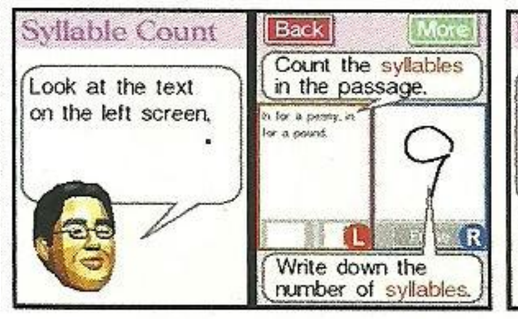
PSP
PlayStation 2



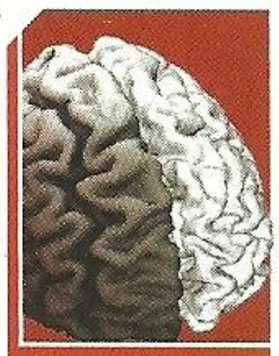




■ Niestety – kilka zadań trzeba sobie niemal kompletnie odpuścić, bo takie na przykład liczenie sylab w angielskich zdaniach nie jest dla nas wcale takie proste.



PROF. KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING: HOW OLD IS YOUR BRAIN?



Nintendo DS

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1-16

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Myślenie nie boli.
ZŁE: No, czasami, ale tylko niewprawionych.
BRZYDKIE: I owszem, ale to nieistotne.

GULASH: Muszę przyznać, że widok Marcela mruczącego coś tam pod nosem przy swoim biurku deko mnie zdziwił, a potem, gdy zobaczyłem że gada do DSa nie wytrzymałem i śmiałem się długo i namiętnie. Do rzeczy jednak – bariera językowa to fatalna przeszkoda i nic z tym nie zrobimy. Mimo to uważam, że warto się tą grą zainteresować. Bawiąc – uczy i to nie tego, z czego składa się mózg potwora.

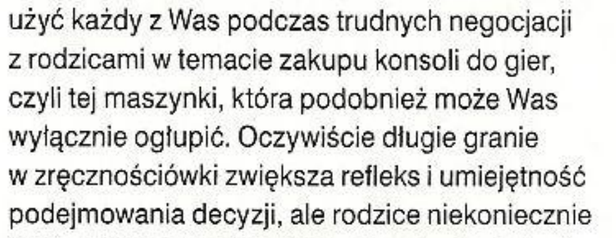
„AKTYWNA KORA MÓZGOWA TO SZCZĘŚLIWA KORA MÓZGOWA" – Z MĄDROŚCI PROF. KAWASHIMY

Na pewno już słyszeliście o tej grze – przez ostatnich kilka miesięcy Brain Training wraz z kolejnymi częściami okupuje pierwsze miejsca rankingów sprzedaży w Kraju Kwitnącej Wiśni. Tak naprawdę jednak Brain Training nie jest grą – to zbiór kilku prostych (graficznie) zadań, które teoretycznie mają zwiększyć aktywność mózgu grającego. I choć brzmi to dość poważnie, to jednak jest niesamowicie wciągające. Także dlatego, że odwołuje się do podstawowego celu każdego gracza – dążenia do osiągania coraz lepszych wyników. Nawet jeżeli jest to wykonywanie prostych zadań matematycznych, czy innych ćwiczeń na spostrzegawczość i pamięć – jak choćby błyskawiczne zapamiętanie kilku liczb i puknięcie rysikiem w kwadraciki, w których według nas się znajdują w kolejności od najmniejszej do największej, albo też licznie wychodzących i wchodzących do domku ludzików, by podać ilu ich zostało, gdy przestaną wreszcie się kręcić. Oprócz tego gra w pewien sposób „mierzy" wiek naszego mózgu. Oczywiście trzeba to traktować z przymrużeniem oka, szczególnie przy pierwszym kontakcie z grą, bo przecież oczywistym jest, że na samym początku nie osiągnie się jakichś rewelacyjnych wyników – trzeba się nauczyć samej obsługi gry, która momentami jest nieco frustrująca. Podejrzewam, że właśnie dlatego na początku zabawy osiągnąłem tak „rewelacyjny" wynik – mój mózg okazał się być starszy ode mnie o 50 lat.

→I NA CO DYBIE W WIELORYBIE

Wspomnianą frustrację wywołują dwie rzeczy – rozpoznawanie pisma podczas działań matematycznych lub wpisywania słów oraz rozpoznawanie głosu przy określaniu kolorów jakim zostały zapisane ich nazwy. Wiecie – takie ćwiczenie na spostrzegawczość – gdy na przykład słowo Red zostało napisane kolorem niebieskim, to do mikrofonu trzeba powiedzieć Blue. No i kurka, bywają z tym problemy, a jak wyczytałem w recenzjach anglojęzycznych, wcale nie zależy to od naszego złego akcentu – takie problemy mają po prostu wszyscy, nawet rodowici Anglicy i Amerykanie. Ale można się po pewnym czasie nauczyć takiego wymawiania słów, by gra odczytywała je prawidłowo, choć i tak kilka razy zdarzyło mi się krzyknąć do mikrofonu „blek ju madafaka!". Podobnie jest z pisaniem rysikiem – na początku gra notorycznie traktowała moją 9 jak 5, a 1 jak 7, co oczywiście owocowało błędnymi wynikami działań, ale tego też się nauczyłem. Tak samo, jak szybkiego liczenia w pamięci. Jeżeli macie problemy z tabliczką mnożenia, to Brain Training może Was z tego bardzo szybko i skutecznie wyleczyć – na początku „treningu" sto działań polegających na dodawaniu, odejmowaniu i mnożeniu pokonywałem w ponad pięć minut i z kilkoma błędami (głównie zapisu, hehe). Po mniej niż tygodniu wykręciłem czas w okolicach trzech minut bez żadnych błędów. I byłem z siebie całkiem dumny. A pamiętać trzeba, że czas (lub punktacja) notowany jest tylko raz dziennie – można trenować ile się chce, ale tylko pierwszy wynik z każdego dnia trafia na wykres naszych postępów i do rankingu.

Oprócz gierek treningowych, jest tu także pokaźny zestaw stu łamigłówek Sudoku o różnych poziomach trudności, których rozwiązywanie na ekranie DSa jest dużo fajniejsze i bardziej intuicyjne, niż tych drukowanych w jakiejkolwiek gazecie (możemy sobie nawet wybrać, czy gra ma nas informować o popełnionych błędach, czy też nie). Znalazło się też miejsce na okazjonalne bazgrolenie rysikiem po ekranie, gdy profesor Kawashima, czyli nasz przewodnik po grze sobie tego zażyczy i na przykład zada nam narysowanie z pamięci kształtu Australii, misia koala, czy piły łańcuchowej. No, przynajmniej z tym ostatnim



■ Jak pewnie zauważyliście, DSa do tej gry otwiera się i trzyma jak książkę.

nie będzie problemu, bo każdy gracz od czasów Dooma, a ostatnio Resident Evil 4, doskonale wie, jak wygląda to przydatne narzędzie krwawej eksterminacji. Na szczęście nasze gryzmoły nie są w żaden sposób oceniane.

→I CZUBEK NOSA ESKIMOSA!

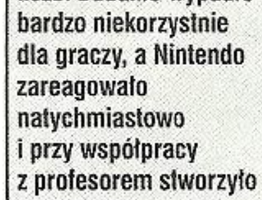
Oprawa Brain Training jaka jest, każdy widzi – prosta aż do bólu, ale też i wcale nie potrzeba jej graficznych fajerwerków, bo tylko odwracałyby naszą uwagę od wykonywania zadań. Podobnie jest z dźwiękami – to tylko jakieś piknięcia potwierdzające lub odrzucające naszą odpowiedź. Oczywiście w niczym to nie przeszkadza, bo ta gra broni się myśleniem, a nie grafiką.

Brain Training to perfekcyjna broń, której może użyć każdy z Was podczas trudnych negocjacji z rodzicami w temacie zakupu konsoli do gier, czyli tej maszynki, która podobnież może Was wyłącznie ogłupić. Oczywiście długie granie w zręcznościówki zwiększa refleks i umiejętność podejmowania decyzji, ale rodzice niekoniecznie kupią argument o zbawiennym wpływie obijania oponentów w mordobiciu, czy też wyrzynania setek przeciwników w slasherze. Ale Brain Training łykną jak pelikany, ba – najprawdopodobniej będą z Wami rywalizować, jeżeli tylko pokonają tę nieszczęsną barierę językową. Jednak nawet pomimo tego jest to całkiem sympatyczna i, mam taką szczerą nadzieję, naprawdę zbawiennie działająca na mój mózg zabawka. Osobiście szczerze polecam – warto czasami popracować nad sobą, a nie tylko w tego PESa grać (samokrytyka pełną gębą, a co!).

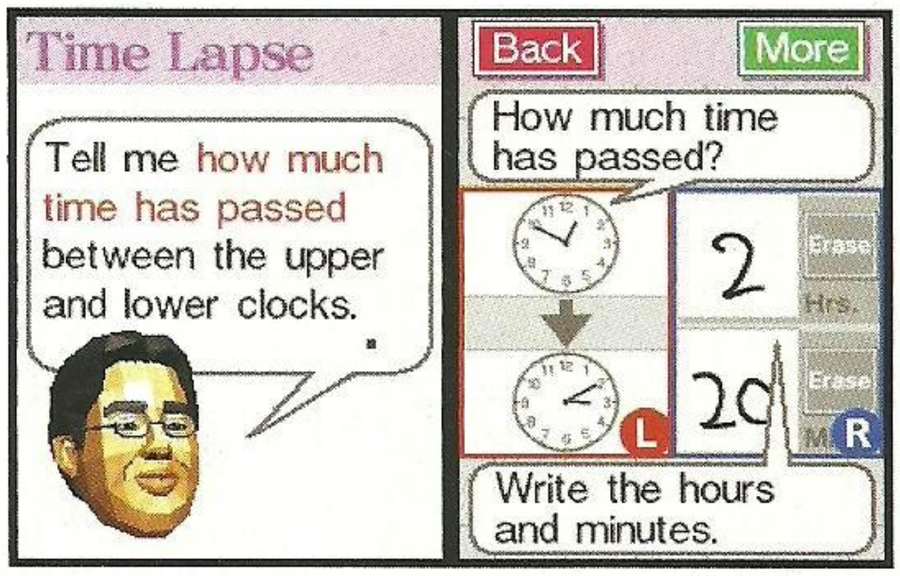
Marcellus ■■

OCENA 7.1/10
ILE TO JEST 6x7? HMM...

MAD PROFESSOR



Profesor Ryutu Kawashima jest naukowcem pracującym na Uniwersytecie Tohaku, a konkretnie – neurologiem specjalizującym się w obrazowaniu pracy mózgu. Swego czasu przeprowadził on badanie porównawcze pracy mózgu na grupie dzieci grających w gry Nintendo i drugiej grupie maluchów rozwiązujących prosty test Kraepelina polegający na dodawaniu przez 30 minut jednocyfrowych liczb. Badanie wypadło bardzo niekorzystnie dla graczy, a Nintendo zareagowało natychmiastowo i przy współpracy z profesorem stworzyło Brain Training, czyli „grę" wykorzystującą między innymi właśnie elementy wspomnianego testu Kraepelina. I zarobiło na tym mnóstwo forsy oraz poprawiło swój image, jawiąc się jako firma, która dba nie tylko o naszą rozrywkę, ale także o zdrowie, zaś profesor zapewne zyskał środki na kolejne badania. I wszyscy są zadowoleni.



■ Plusem jest także to, że gra sprzedawana jest w niższej cenie – 29.99 Euro, czyli około 129 złotych.

METROID PRIME HUNTERS

NIE UWIERZYSZ, ŻE TO DUAL SCREEN!

Nintendo DS

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** NST
- **Liczba graczy:** 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■■

DOBRE: Oprawa, tryb przygodowy, multiplayer, rozgrywka online.
ZŁE: Na siłę: krótki tryb Adventure i tylko czterech graczy na arenie.
BRZYDKIE: Sporadyczne zwolnienia, ale Hunters to graficzny majstersztyk.

GULASH: W dalszym ciągu nie wierzycie mi, że handheldy zaczynają być fachową alternatywą dla nadchodzącej fali crapów i gier drugoligowych na konsole odchodzącej generacji? Metroid na DSa to faktycznie majstersztyk i aż dziw bierze, ile można wycisnąć z niepozornej konsolki Ninny. Zabawa w multi przez internet wciągnęła mnie konkretnie, a że w domu mam WiFi, spędziłem pół nocy na kanapie w salonie wpatrując się w malutki ekranik i anihilując bliżej mi nieznanych ziomków z całego świata. Znakomita gra, choć dla mnie jednak nie przebija New. Super Mario Bros – klimacik retro rządzi.

Długo czekałem, by położyć łapy na tej grze. Konkretnie od premiery DSa, kiedy sprawdziłem demo First Hunt. Myślę, że nie ja jeden. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazywały, że to będzie wielka gra. Ale to, co dostarczyli ludzie z Nintendo Software Technology to po prostu mistrzostwo Wszechświata. Takiej gry wcześniej na tej platformie nie widzieliście, bo deklasuje cały dotychczasowy dorobek konsoli pod względem oprawy, rozbudowania i grywalności. Przed Wami Metroid Prime: Hunters – pełnoprawny przedstawiciel serii od Retro Studios.

→| BO KOCHAM NA CIEBIE PATRZEĆ...

Wybaczcie, że zacznę od oprawy, ale Huntersi brzmią i wyglądają tak, że nie da się obok nich przejść obojętnie. Nie chcę popadać w bałwochwalstwo, ale NST zrobiło naprawdę wszystko, by upodobnić grę do pierwowzorów z dużej konsoli.

Oczywiście pewnych rzeczy przeskoczyć się nie dało i tekstury są po prostu jakie są, choć i to tak pierwsza liga na DSie. Widać również pewne uproszczenia obiektów, ale dzięki rozmiarom ekranu wszystko wygląda rewelacyjnie. Reszta to najwyższy, metroidowy poziom! Obok typowych, wąskich korytarzy, znajdziecie się tu naprawdę rozległe, wielopoziomowe miejscówki. Architektura też niewiele ustępuje tej z „dużych" Metroidów; popękane ściany, żelazne konstrukcje, jaskinie pełne lawy i wydrążone w skale tunele są znakomicie wykonane.

Do tego dochodzą naprawdę przyjemne efekty i smaczki. Powierzchnia morph balla wspaniale się błyszczy, po strzale obraz potrafi się fajnie rozregulować, a przy ostrej strzelaninie z lufy unosi się dym. Na screenach grafika wygląda może dość surowo, ale ujrzenie gry na żywo ucina wszelką dyskusję. Do tego dochodzą prerenderowane wstawki, które choć krótkie, robią spore wrażenie. O sferze audio też złego słowa nie powiem. Muzyka doskonale buduje klimat i dostosowuje się do tego, co dzieje się na ekranie.

■ Tyle widać na dolnym ekranie DSa. Oczywiście, smaruje się po nim stylusem.

→| TO HUNT OR NOT TO HUNT?

Od początku jasne było, że Hunters jest grą nastawioną na multiplayer, więc tym bardziej cieszy obecność pełnoprawnego trybu przygodowego. Wprawdzie pod pewnymi względami ustępuje częściom z Kostki, ale z drugiej strony daje przedsmak tego, co zobaczymy w Corruption na Wii! Przede wszystkim gra jest bardziej nastawiona na akcję – Samus ma konkurencję w postaci innych łowców, z którymi często będzie musiała wymienić argumenty, co jest jakby skromniejszą wersją pojedynków z Dark Samus. Jeśli chodzi o visory, to ostał się tylko skanujący, jednak w zamian dostajemy sześć nowych fuzji do zdobycia. Wraz z ożywieniem akcji zmniejszono również backtracking, co bardzo przypadło mi do gustu. Wprawdzie Samus krąży między czterema planetami/bazami kosmicznymi, ale w ich obrębie występują użyteczne teleporty. Miłym dodatkiem są także checkpointy, dzięki którym po ewentualnym zgonie nie startujemy od ostatniego save'a. Prawdę mówiąc, całą recenzję mógłbym poświęcić opcji dla jednego gracza, lecz z braku miejsca muszę się ograniczyć do ogólników. Wiedzcie więc, że Adventure Mode ustępuje poprzednim Metroidom właściwie tylko pod względem długości. Ukończycie go w kilka godzin, jednak będzie to czas wypełniony rozrywką na najwyższym poziomie, bo NST tak umiejętnie zaprojektowało plansze, że nie odczuwa się praktycznie żadnych ograniczeń sprzętu.

→| METROID QUAKE TOURNAMENT

Jednak prawdziwym sercem gry jest niezwykle rozbudowany tryb multi. Znajdziecie tu opcję gry zarówno na jednym carcie, jak i czterech, no i oczywiście zabawę przez Wi-Fi! Ta ostatnia opcja to po prostu moc. Zapomnijcie o ubogim Mario Kart DS. Wprawdzie i tutaj można wybrać zwyczajny deathmatch z losowo wybranymi osobami, jednak prawdziwa orgia zaczyna się, gdy zbierzecie kilku przyjaciół bądź rywali (zdobywanych w losowych grach). Ponad dwadzieścia plansz, siedmiu łowców o zróżnicowanych parametrach i morph-formach, tyle samo rodzajów broni i trybów. Te ostatnie różnią się miedzy sobą znacznie i starczą na eony zabawy, jednak z braku miejsca nie mogę ich wszystkich opisać. Za pomocą touch screena steruje się niezwykle precyzyjnie, jak nigdy wcześniej na konsolach, a ostra rzeź nie jest przerywana przez lagi. Nieprzypadkowo też nawiązałem w śródtytule do popularnych fpsów, bo właśnie stylem zabawy do nich najbardziej nawiązuje Hunters. To powinno wystarczyć za rekomendację. Dodam jeszcze tylko, że można bawić się również z botami we wszystkich trybach zabawy, co na pewno ucieszy odizolowanych graczy.

Podsumowanie będzie krótkie. Metroid Prime Hunters to najlepsza gra na DSa , najlepszy shooter na handheldy z najbardziej zaawansowanym trybem online, jaki kiedykolwiek wyszedł spod ręki Nintendo. Absolutny „musiszmieć", jednocześnie rewolucjonizujący serię, jak i zachowujący jej najlepsze cechy.

Kaxi ■■

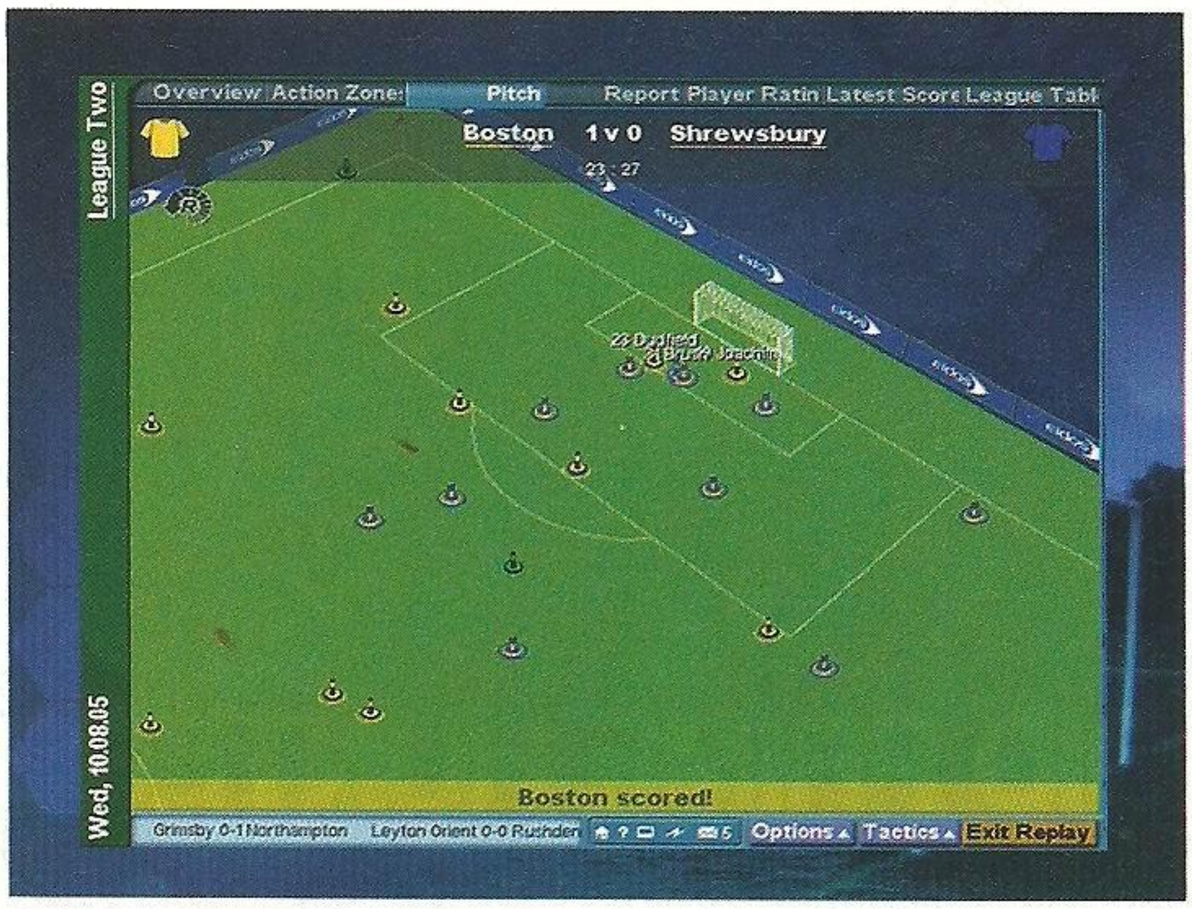
PS: grę dostarczyła Ultima (www.ultima.pl)

OCENA 9.5/10
GRA WARTA KAŻDYCH PIENIĘDZY

■ Widać, że Hunters wyciska z konsoli siódme poty, bo pomimo nieprawdopodobnie wydajnego silnika, podczas naprawdę intensywnych wymian ognia animacja potrafi chrupnąć. Zdarza się to bardzo rzadko i tylko w Adventure Mode, ale jednak.

RIVAL RADAR

Oto kolejny genialny patent ludzi z Nintendo Software Technology. Po uruchomieniu tej opcji wystarczy złożyć konsolę i wyjść na miasto, a DS będzie w tym czasie przeczesywał okolicę w poszukiwaniu innych osób z włączonym Rival Radarem. Jeśli w jego zasięgu znajdzie się posiadacz Huntersów, da o tym znać właścicielowi sygnałem dźwiękowym. Dzięki temu można sparring-partnera znaleźć dosłownie na ulicy. Szkoda tylko, że tak przydatna opcja, w Polsce może posłużyć najwyżej za ciekawostkę, bo liczba posiadaczy Huntersów pewnie nie będzie zbyt wielka. Ale w cywilizowanych krajach to cud miód i prawdziwy pokaz, na czym polega fenomen konsol przenośnych. Bo czy może być coś przyjemniejszego niż wgniecenie w ziemię przypadkowego przechodnia?



CHAMPIONSHIP MANAGER 2006

MÓWI SIĘ, ŻE NAZWISKA NIE GRAJĄ

PS2 | Xbox | PC | PSP

- Wydawca: Eidos
- Producent: Gusto
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■□□□□□□□□
DŹWIĘK ■■■□□□□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□

DOBRE: Prowadzenie klubów polskiej ligi jest fajne.
ZŁE: Ale nie wtedy, gdy gra ma taki interfejs.
BRZYDKIE: Mikroskopijne literki i pochowane menusy.

GULASH: Mogę zrozumieć chęć stworzenia gry menedżerskiej na konsolę, ale skoro ktoś już się za to zabrał, niech przygotuje jakiś ludzki interfejs do obsługi padem i na tiwiku! Przecież tu nic nie widać, opcje są jakoś przedziwnie pochowane, a na dokładkę jest jeszcze upierdliwe przełączanie się pomiędzy przyciskami, które po dłuższym użytkowaniu (a o takim trzeba myśleć w wypadku menedżera – to nie są gry na krótkie posiedzenia) potrafi doprowadzić do furii. Do kitu z taką zabawą.

Ta stara piłkarska prawda sprawdza się także w wersji „marki nie grają". I nie chodzi mi tu o niemal już zapomniane dojczmarki, ale o markę, jaką jest CM i o ten kredyt szacunku, na którym cały czas jeszcze jedzie... Choć w takiej formie długo nie pociągnie. Tym bardziej, że CM 2006 jest jednym z najbardziej niewygodnych w obsłudze menedżerów na konsolach.

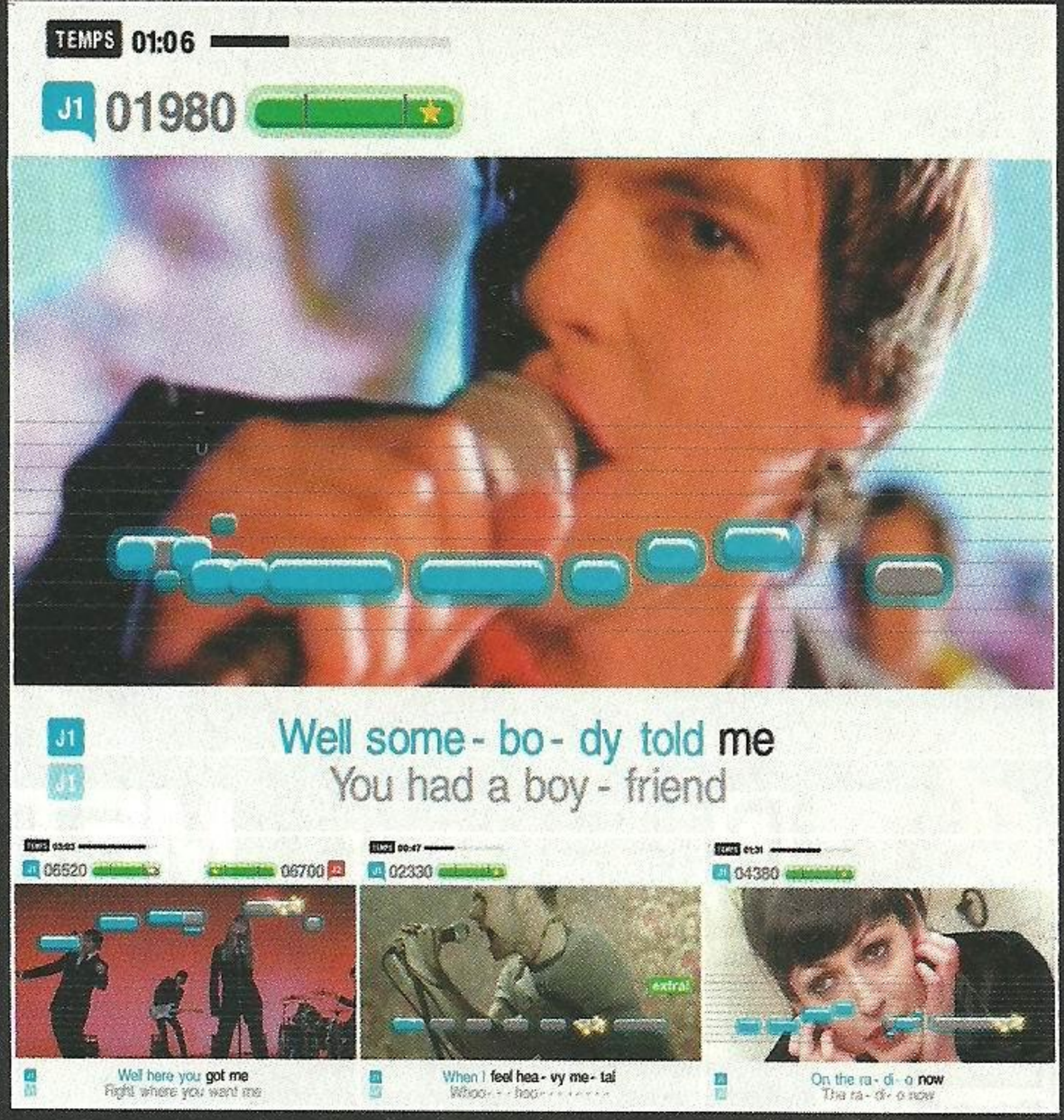
→| SZKODA CZASU

Każdy, kto interesuje się menedżerami piłkarskimi, wie na czym polega zabawa – na szperaniu po kolejnych menusach i ustawianiu wszystkiego, co wiąże się z zarządzaniem zespołem piłkarskim. No i w CM 2006 pojawia się problem, bo sterowanie zostało wprost niemożebnie udziwnione, same menusy są dość nieczytelne, a do niektórych z nich trzeba docierać od przysłowiowej pupy strony. Za przykład niech posłużą nam transfery, czyli to, co każdy fan piłki nożnej lubi najbardziej. Otóż, wbrew pozorom, w menu zatytułowanym Transfers nie możemy wyszukiwać zawodników, którymi moglibyśmy się zainteresować. Do tego służy menu Player Search, które jest tak sprytnie ukryte, że szukałem go dobry kwadrans – dopiero po kliknięciu maciupeńkiej ikonki na dole ekranu pojawiły się dodatkowe przyciski i tam znalazłem tak wytrwale poszukiwane menu. Naprawdę nie można było tego zrobić jakoś fajniej, przystępniej? Widać, że gra jest niemal żywcem przeniesiona z klonów, bo większość najpopularniejszych operacji wykonuje się techniką drag-and-drop, na przykład zmiany składu – po wybraniu zawodnika trzeba przytrzymać przycisk i przeciągnąć jego numer na boisku (nie nazwisko, to by było za łatwe!) na zmiennika. Ech, idzie się wprawdzie do tego przyzwyczaić, ale naprawdę jest to słabo pomyślany interfejs.

→| I PIENIĘDZY

Oprawa graficzna to w miarę estetyczne (ale niewygodne, powtarzam raz jeszcze) menusy i schematyczne powtórki wydarzeń na boisku (po zielonej powierzchni przesuwają się maleńkie pionki). Dźwięków prawie nie ma – jakaś mdła muzyczka, wrzawa na stadionie i gwizdek sędziego. No ale w końcu nie tego oczekujemy od menedżera. Oczekujemy natomiast realizmu (owszem, znajdzie się go trochę) i, zwłaszcza na konsolach, przystępnego, dostosowanego do pada sterowania. A tego ostatniego skandalicznie tutaj zabrakło. I za to ocena leci w dół. A potem spada jeszcze niżej, bo na małym telewizorze do niektórych napisów trzeba podchodzić z lupą, a i na 29 calowym niewiele momentami widać. **Marcellus** ■■

OCENA 4.9/10
PRZYCZAJONA IKONKA, UKRYTE MENU



SINGSTAR ROCKS!

SĄ RZECZY, O KTÓRYCH SIĘ NIE ŚPIEWA

PlayStation 2

- Wydawca: SCEE
- Producent: SCEE
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: To nadal SingStar – punkty za śpiewanie i sesje na cztery osoby ciągle rządzą.
ZŁE: Ani jednego nowego trybu zabawy, żadnych upgrade'ów, czy świeżych pomysłów...
BRZYDKIE: Replaye, w których słyszymy swój głos...

GULASH: A ja tam uwielbiam Club Foot Kasabianów (to kawałek otwierający Pro Evo 5, hehe) i zdecydowanie wolę Snow Patrol od podtatusiałych Scorpionsów. A Floydów oraz Genesis szczerze mówiąc nie widzę w składance z podtytułem „Rock". Mattowemu nowy Singstar do gustu nie przypadł – mi wręcz przeciwnie, dobór utworów podoba się. Singstar roxx!

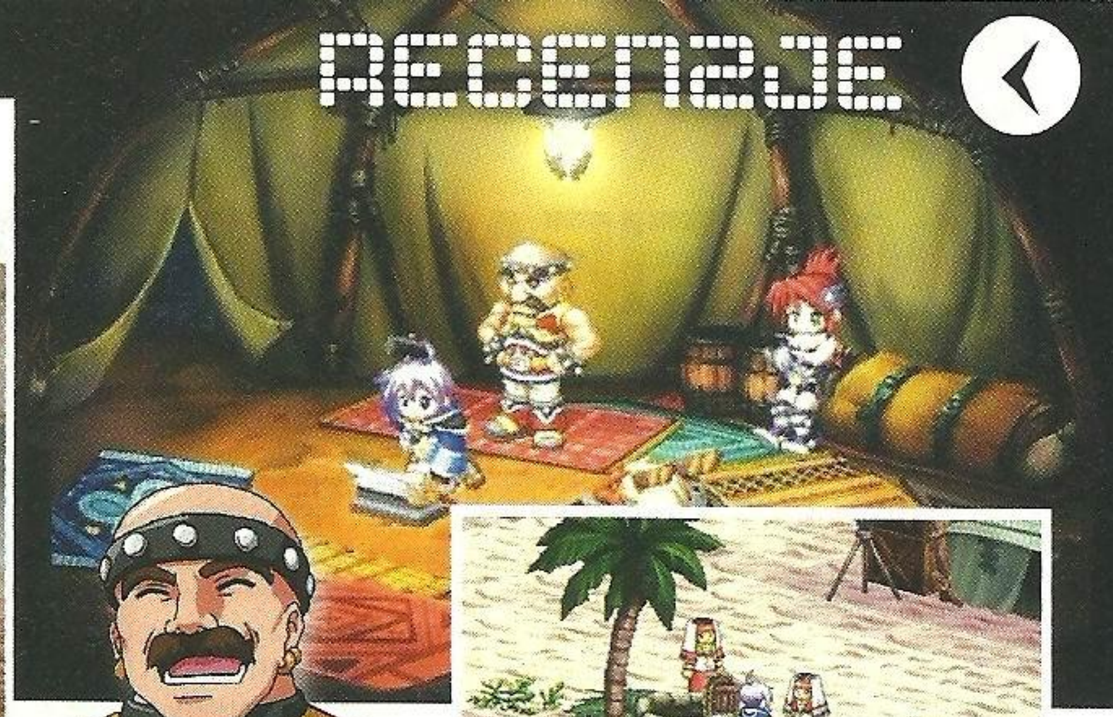
Z jednej strony można wytykać SingStarowi, że jest czymś w rodzaju „łatwej kasy" dla Sony. Firma zdobywa licencje na trzydzieści piosenek z wybranego nurtu muzycznego, oprawia je w znane szaty SingStara i wystawia na półki w cenie nowej gry. Z drugiej strony dowodzi to tylko, że wśród graczy nadal panuje moda na cyfrowe karaoke, a na tym polu SingStar praktycznie nie ma konkurencji. Przez ostatnie dwa lata wyśpiewaliśmy wspólnie z Sony ponad sto piosenek! Był pop, były lata osiemdziesiąte, była nawet współczesna muzyka imprezowa. Mimo iż najwyższa już pora sięgnąć po utwory, które przypomną graczom czym jest legendarna, rockowa chrypka – nie wiem, czy tym razem pomysł do końca wypalił.

Lista utworów w SingStar Rocks! nadal jest imponująca, jasne, problem w tym, że dziewięćdziesiąt procent piosenek nie ma z rockiem nic wspólnego. Owszem, fajnie jest wziąć do łapy mikrofon i zawyć wraz z Offspringiem utwór Self Esteem. Ciarki przechodzą, gdy wyśpiewuje się Wind of Change „skorpionsów" i Come As You Are Nirvany, ale... Większość zespołów w SingStar Rocks! jest albo totalnie niszowa (i przez to mało znana), albo kompletnie nie pasuje do tytułowego, rockowego powera. Chciałem bawić się tak dobrze, jak przy SingStar Party – do zabawy zaprosiłem nawet kilka osób, ale tym razem nie było już tak fajnie. Muzyczny lineup tym razem rozczarował mnie i wierzę, że nie tylko oddani fani rocka byliby w stanie wyrecytować trzydzieści sześć piosenek lepszych niż te, które upatrzyło sobie Sony. Kasabian – Club Foot? The Subways – Rock 'n' Roll Queen? Snow Patrol – Run? Prawdę powiedziawszy, po rockowej składance spodziewałbym się takich zespołów, jak Metallica, Pink Floyd lub wczesny Genesis... Wygląda na to, że dopiero MySingStar na PS3, do którego piosenki na bieżąco ściągać będziemy z internetu, rozwiąże ten problem.

→| GDZIE TEN PAN OD MUZYKI?

W kwestii rozgrywki Sony od dwóch lat atakuje nas tymi samymi schematami zabawy. Oto teledysk. Oto szara linia ilustrująca oryginalny ton głosu wykonawcy. Oto krzywe, nieporadnie rysujące się kreski, pokazujące jak dużo brakuje nam do oryginału. Znacie to, prawda? SingStar Rocks! nie proponuje nowych trybów zabawy – w dalszym ciągu śpiewać można „do kotleta" lub zebrać czwórkę przyjaciół i bawić się z nimi do bladego rana. Każdy zaśpiewany przez Was utwór gra grzecznie podsumowuje, a następnie podlicza punkty i przylepia oceny. Jeśli łykacie wszystko, co SingStarem podszyte – Rocks! może (ale nie musi) przypaść Wam do gustu. **Matt** ■■

OCENA 6.0/10
ZABRAKŁO ROCKOWYCH HITÓW I WKRADŁA SIĘ NUDA...



ATELIER IRIS 2: THE AZOTH OF DESTINY

PRZEKROCZYŁEM DOPUSZCZALNĄ DAWKĘ JAPOŃSZCZYZNY

PlayStation 2

- Wydawca: Nippon Ichi
- Producent: Gust
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Niezła oprawa, kilka ciekawych drobiazgów.
ZŁE: Niczym się nie wybija z tłumu.
BRZYDKIE: Głównie uboga animacja postaci.

GULASH: Nie byłbym taki pewny, czy faktycznie nie ma większej liczby światów w Atelier Iris – okazuje się, że gier z serii „Atelier" jest w Japonii na PS2 bodaj sześć, a to dopiero druga przetłumaczona na angielski. Nippon Ichi ma swoich fanów, a oldskulowe jrpgi są dla mnie po prostu bezbłędne. Uwielbiam ręcznie rysowaną grafikę, fachowy system, tylko bohatera za Chiny ludowe nie mogę przetrawić...

Byłem przekonany, że nie istnieje tak skrajnie japońska gra, by mogła mnie wprawić w osłupienie. W końcu od zawsze gustowałem w jRPG, a i kilka lat z platformami Nintendo nie jest bez znaczenia. Jednak wstęp do właściwej gry witający gracza włączającego **Atelier Iris 2** zrobił na mnie piorunujące wrażenie. Dziesięciominutowy zlepek słodkich sekwencji anime wyciętych z całej gry, okraszony cukierkowym j-popem wykonanym przez (jak mniemam) nastolatkę, po prostu ściął mnie z nóg. Ale podobno, co nas nie zabija, czyni nas silniejszymi...

→I TY MOŻESZ URATOWAĆ ŚWIAT...

...jeśli masz szesnaście lat! Właściwie uważam, że obiegowa opinia, iż w japońskich RPGach głównymi bohaterami są zawsze dzieciaki, jest nie do końca trafna. Często kreska po prostu sprawia, że postacie wyglądają bardzo młodo, co jeszcze nie znaczy, że są niepełnoletnie. Nie zmienia to jednak faktu, że akurat w The Azoth of Destiny pierwsze skrzypce gra nieskory do nauki młodzieniec oraz jego koleżanka, która dopiero co ukończyła szkołę alchemii. Dalsze ich losy to przedziwna, wielce naiwna seria zbiegów okoliczności. Tak się bowiem składa, że Felt (ów chłopak) zawsze marzył o podróży do legendarnego świata, a (zamknięte dotychczas) wrota doń znajdują się akurat w lesie nieopodal. Na dodatek jest tam też wbity w ziemię miecz, który może zostać wyciągnięty jedynie przez predestynowaną do tego osobę – taka ichnia odmiana legendy o królu Arturze. No i nagle się okazuje, że znikają fragmenty ojczystej krainy i ogólnie trzeba ratować świat, Felt wyciąga miecz, przechodzi przez wrota i zostaje wplątany w problemy tego drugiego świata. Ale to jeszcze nie koniec, gdyż Viese (przyjaciółka Felta) kończąc szkołę otrzymała pierścienie, których przeznaczenia nikt nie znał. Pchana chyba kobiecą intuicją dała jeden z nich Feltowi, (zanim ten przeszedł do innego świata), a jak się potem okazało, owe artefakty umożliwiają im wymianę między sobą przedmiotów oraz... korespondencji! Brzmi głupio, ale jest pretekstem do nie najgorszego pomysłu, by gracz mógł w niemal dowolnym momencie przełączać się między dwojgiem bohaterów. I tak Felt w obcym świecie zbiera drużynę, wycina w pień przeciwników i ogólnie wykonuje questy, a Viese ze swojego podwórka wspomaga go jak może. Czyli, dokładniej mówiąc, zbiera Manę różnych żywiołów, szuka potrzebnych przedmiotów i tworzy magiczne mikstury, jak na przykładną alchemiczkę przystało. Brzmi nieźle, prawda? Niestety w praktyce jest to niewielkie urozmaicenie, które można by lepiej wykorzystać. Gra zawsze wyraźnie wskazuje postać, którą należy w danym momencie wybrać. Zresztą generalnie Atelier Iris nie należy do tytułów ani trudnych, ani długich (jakieś trzydzieści godzin zabawy). Nie mam zamiaru jednak ganić autorów za naprawdę dobrze opracowany tutorial, który krótko, acz wyczerpująco objaśnia wszystkie nowe opcje.

→I TNIJ GLUTY!

Tak, gluty, bo chyba nie myśleliście, że w tej ultrajapońskiej pozycji będziecie walczyć z czymś groźnym? Zmierzycie się głównie z kolorowymi galaretkami ze smoczkami w pyszczkach (!), z czarownicami na miotle, a tylko od czasu do czasu z jakimś żołnierzykiem. Ponadto uważam, że zbyt rzadko trafiają się tutaj jakieś bardziej wymagające potyczki – w ciągu pierwszych pięciu godzin natrafiłem tylko na jedną. Walki tradycyjnie odbywają się z podziałem na tury, a cały system (patrz ramka) jest przejrzysty i nieskomplikowany, co poczytuję za plus.

Problem za to mam z oceną oprawy audio-video. O dźwiękach nie potrafię nic mądrego napisać, jednak już muzyka jest naprawdę miła dla ucha. Do tego dochodzą lektorzy, którzy czytają ważniejsze dla fabuły dialogi i wychodzi im to całkiem, całkiem. O jeszcze większy ból głowy przyprawia mnie grafika. Ręcznie rysowana i kolorowa raz potrafi zachwycić i wywołać pewną nostalgię, innym zaś razem straszy pustką i prymitywizmem. Wrażenie dodatkowo psuje nieco animacja postaci, na którą składa się niewiele klatek, a także wykonanie ich sylwetek, co wychodzi na zbliżeniach. Zbierając to wszystko do kupy, otrzymujemy grę raczej przyjemną dla oka, ale bez fajerwerków i z kilkoma słabszymi momentami.

→I SZARO-SZARA GRA

Największą wadą **Atelier Iris 2** jest jej niewiarygodna przeciętność. Niby nie w każdej grze mamy bohaterów rozrzuconych po dwóch różnych światach i nie wszędzie zajmujemy się alchemią, ale w praktyce nie wnosi to do gry nic specjalnego. Fabuła jest bardzo sztampowa, system walki nie zaskakuje, z bohaterami trudno się identyfikować, a oprawa to żaden cud. Potrafię sobie jednak wyobrazić, że są też pewne atuty, które przekonają kogoś do The Azoth of Destiny, gdyż ta pozycja jest wprost modelowym przedstawicielem gatunku jRPG, a przy tym porządnym rzemiosłem. Jeśli ktoś więc chciałby poczuć się jak za czasów PSXa, kiedy ten gatunek przeżywał swe najlepsze lata, produkt Nippon Ichi jest jak znalazł. Uważam, że ma w sobie wystarczająco dużo magii z tamtych lat, by skusić nią wygłodzonego gracza.

Kaxi ■■

OCENA 6.1/10
JEST MNÓSTWO LEPSZYCH JRPGÓW

Walcz i giń czyli jak to robi Nippon Ichi

Jak się już rzekło w recenzji, system walki w Atelier jest przyjazny dla gracza i nie powoduje bólu głowy, za to miksuje niektóre patenty z największych przedstawicieli gatunku ze szczyptą oryginalności. Wprawdzie w grze nie uświadczycie setek losowych bitew (i bardzo dobrze), ale na pewno warto prześledzić trzy podstawowe etapy każdego ze starć.

■ Wskaźnik w lewym dolnym rogu informuje o zbliżających się walkach. Wysokość słupka pokazuje, ilu starć można się spodziewać na tym terenie, a jego barwa oznacza realność zagrożenia.

■ W czasie starć pasek po prawej na górze wyznacza kolejność, w jakiej każdy z walczących może wykonać swój ruch. Oczywiście da się opóźniać turę przeciwnika, poprzez odpowiednie ataki.

■ A tych wybór jest niewielki: cios opóźniający wroga, cios ładujący pasek specjala, sam specjal, bądź też użycie przedmiotu. No i naturalnie dochodzi do tego zawsze przydatna defensywa.

DWA ŚWIATY

Pewną ciekawostką fabularną jest fakt, że w pierwszej części głównym bohaterem był młodzian, który zawsze chciał trafić do legendarnego Miasta w Chmurach, czyli... rodzinnej krainy Felta i Viese z The Azoth of Destiny. A Felt wędruje po starych śmieciach Kleina z Eternal Mana (recenzja w N+ nr 78). Więcej światów w Atelier Iris już chyba nie ma, więc być może nie doczekamy się trzeciej części. Ale jedno jest pewne: w jakiejś formie Nippon Ichi powróci!

2006 FIFA WORLD CUP

Xbox 360

- Wydawca: EA Sports
- Producent: EA Chicago
- Liczba graczy: 1-4 (4)

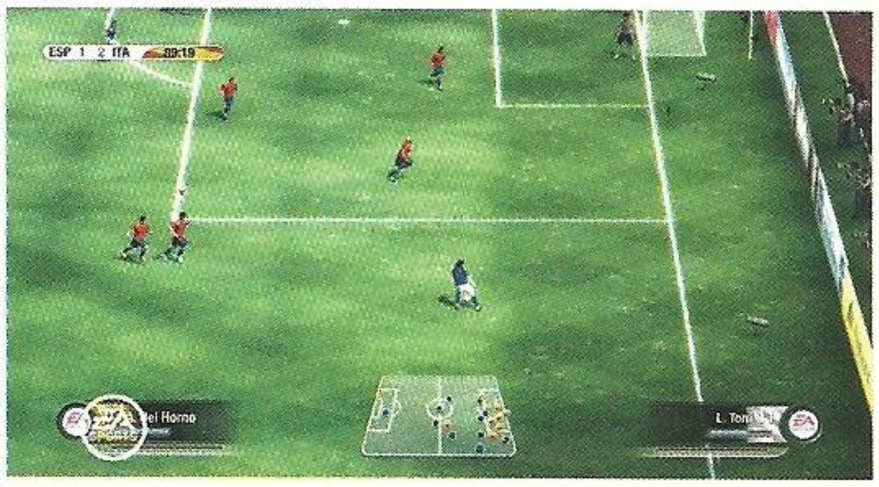
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Jak zawsze to samo – licencje i oprawa.
ZŁE: Jakoś nie czuję tu piłki. Kasę owszem.
BRZYDKIE: Chrupanie na X360? Jakim cudem?

GULASH: Miesiąc temu recenzowałem FIFA World Cup na PlayStation 2, więc znacie już moje zdanie – z polskim komentarzem gra się fajniej, a zabawka ogólnie jest całkiem, całkiem. Co innego jednak na Xboksie 360 – czemu ta gra gubi notorycznie klatki animacji? Znowu powraca syndrom Fify z PS one, gdzie było to niepisaną normą? To mi się nie podoba.

JAK CIĘ WIDZĄ, TAK CIĘ PISZĄ?

Aguzik prawda – gdyby na podstawie prezencji oceniać gry z serii FIFA, to PES odpadłby w przedbiegach – nie ta skala, nie ta efektowność graniczącą z efekciarstwem, nie te licencje. No po prostu niemal każda rzecz jest w „fifie" ładniejsza. Nie wspominając już o klimacie – pierwszy mecz na mundialu, budowanie atmosfery, ryczący stadion, podniosła muzyka, jakieś przebitki scenek z meczu wyjętych (choć ten się jeszcze nie zaczął, ale ciii...), konfetti – no mówię Wam, szopka taka, że nie oddycham, a palce same zaczynają szukać, który to z przycisków odpowiada za skipnięcie scenki. Żaden niestety, a to że scenka za każdym razem jest identyczna (nawet te same akcje w przebitkach, tylko zawodnicy/stroje inne) nie specjalnie mi przypasowało. Na szczęście tak podniosłą atmosferę FIFA buduje tylko przed ważnymi meczami. Za to po meczu, oczywiście wygranym, wzruszenie, łzy w oczach – leci Mazurek Dąbrowskiego. Tak, tak – FIFA gra nam na mundialowych emocjach aż miło.



Miesiąc temu Jerzy obronił karnego w FIFA WC na PS2... Na Xboksie 360 nie dostał tej szansy, bo starając się być w zgodzie z naszą myślą trenerską, do bramki wstawiłem Tomka Kuszczaka.

→I 9 CZERWCA 2006 – MECZ OTWARCIA

Sam tryb World Cup jest fajny, bo przed startem można sobie dobrać reprezentantów wedle własnego widzimisię spośród graczy danej narodowości. Potem już fajnie nie jest, bo FIFA na X360 czy nie, to nadal nie jest gra za bardzo piłkarska. Jakoś nie czuć tego, że ma się jakieś możliwości zagrania czegokolwiek nieszablonowego – wszystko idzie jak po szynach, a większość bramek w mej drodze po puchar Mistrzostw Świata zdobyłem z dokładnie takich samych sytuacji i to niezbyt fajnych – nie udało mi się w FIFA WC 2006 zdobyć żadnej fachowej bramki. Po prostu biegłem Żurawiem sam na sam z bramkarzem i spokojnie strzelałem płasko na wprost z około jedenastego metra, a bramkarz cierpliwie czekał na wyrok nie ruszając się z miejsca, ba, nawet nie uginając kolan. Dopiero gdy naciskałem strzał zaczynał reagować, co na powtórkach wyglądało dość kuriozalnie. Nie powiem, z identycznych sytuacji próbowałem też lutować po oknach, ale

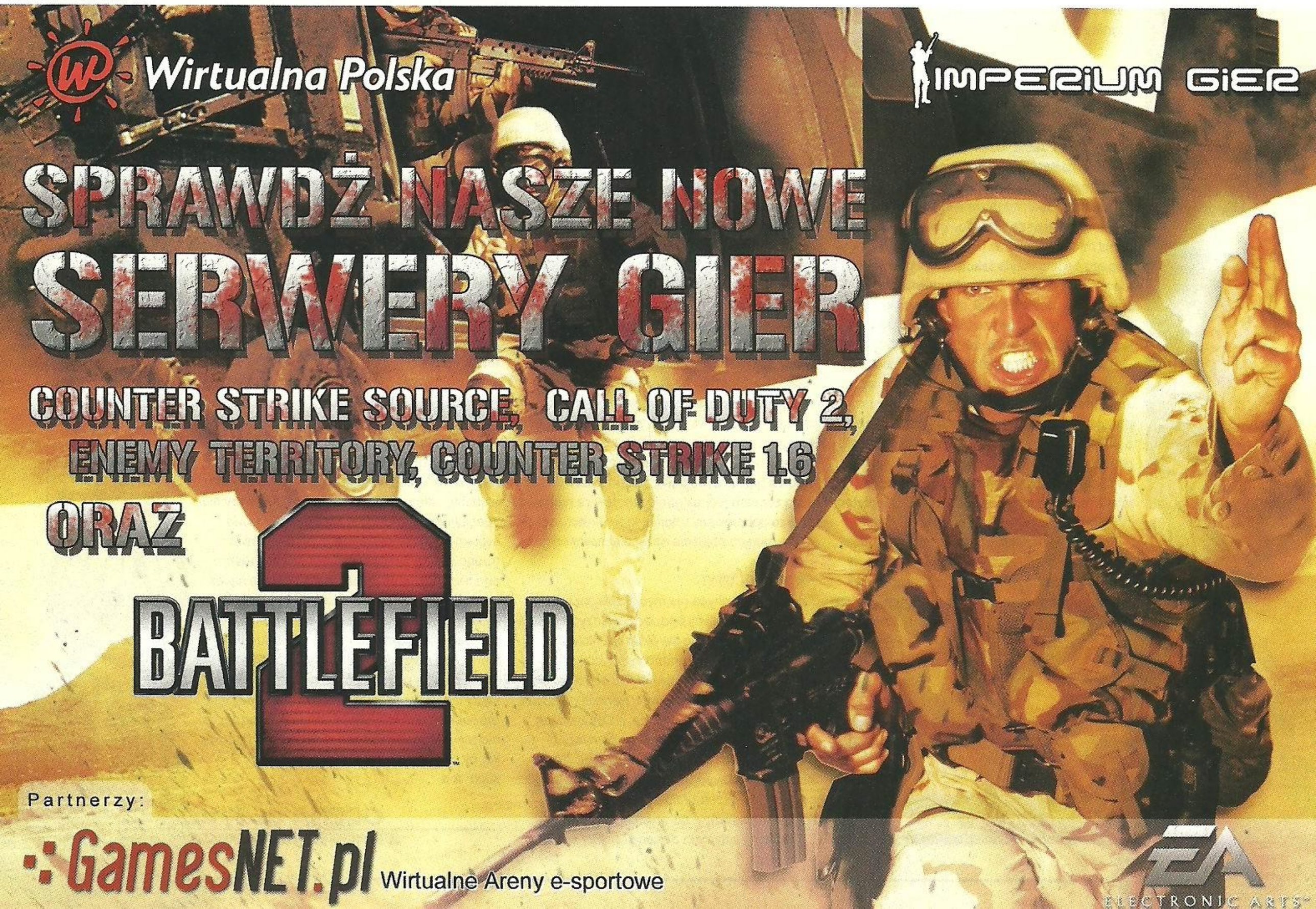
takie strzały to dla bramkarzy łatwizna – co z tego, że strzelam z całej siły, z odległości kilku metrów od bramki... Piękna robinsonada i bramkarz już ma piłkę w łapkach. A w rzeczywistości nawet by pewnie mrugnąć nie zdążył, bo piłka taki dystans pokonuje poniżej możliwości ludzkiego refleksu. Telepaci, ani chybi.

→I 9 LIPCA 2006 – WIELKI FINAŁ

FIFA World Cup to marketingowo produkt wypasiony: są stadiony Mistrzostw Świata, oficjalne stroje, nazwiska, piłka, maskotka... Wszystko. Graficznie, jak na X360, jest jednak gorzej – gra chrupie zauważalnie, widać też, że jeszcze nie jest to produkt robiony z myślą o możliwościach tej maszyny. Owszem, animacja zawodników jest niezła (choć bramkarzy można z tego grona wykluczyć), ale fizyka piłki już nie do końca – baloniaste strzały wolno jakoś zmierzają w kierunku bramki. Podania też nie są najfajniejsze, trochę jak na mój gust momentami za wolne, podobnie jak cała gra – EA, to nie o to chodzi, żeby grę spowolnić, ale żeby była bardziej realistyczna. Pierwsze nie równa się drugie. Poza tym – gra się dość przyjemnie i fajnie strzela się bramki Magikiem w finale z Brazylią. Można pograć, ale rekreacyjnie.

Marcellus ■■

OCENA 7.7/10
DO POKOPANIA JAK ZNALAZŁ



■ Gdyby grę współtworzono z ekipą Capcomu, z którą robiono Killer 7 może wyszedłby z tego naprawdę dobry slasher, a tak jest to tylko średni tytuł.

SAMURAI CHAMPLOO SIDETRACKED

PlayStation 2

- Wydawca: Bandai
- Producent: Grashopper
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□

DOBRE: Patent z płytami i combosami, trzy postacie i osobne scenariusze dla nich. Muzyka.
ZŁE: Przeciwnicy to imbecyle, przez co gra jest zbyt łatwa, a zabawa z płytami traci sens. Fabuła też ssie.
BRZYDKIE: Gra jest brzydka, ciekawy styl nie usprawiedliwia brzydoty tekstur.

GULASH: Jin i Mugen to przechłodne ziomki. Gra jest prosta, fakt. Grafika mogła być lepsza – też fakt. Ale już miks feudalnej Japonii, skreczy i tłustych beatów jest doprawdy imponujący. Wkręciłem się w tę grę, mimo, że w kolejce do ukończenia czeka wiele lepszych pozycji. Suda 51 z Grasshoppera rządzi!

GENIALNE ANIME I TYLKO NIEZŁA GRA

Samurai Champloo w założeniach miało być zamkniętą serią składającą się z 26 odcinków, ale powstanie „zaginionego odcinka", jakim jest Sidetracked, niespecjalnie dziwi. Anime jest tak szalenie popularne, że grzechem byłoby pozostawić fanów spragnionych kolejnych przygód niezwykłych bohaterów (patrz ramka) podróżujących ze słodziutką dziewczyną szukającą samuraja pachnącego słonecznikami. Poza tym anime miało w sobie potencjał, by z powodzeniem zostać przeniesione do świata gier, najlepiej w postaci trochę wykręconego, nietypowego slashera.

Prawdopodobnie tak pomyślano w ekipie Grasshopper i w ten sposób powstał Sidetracked. Podobnie jak w serialu, bohaterowie przeżywają swoje przygody samotnie, od czasu do czasu spotykając się ze sobą. Pozwoliło to na stworzenie odrębnych historii dla Jina i Mugena, w których rzadko występują te same miejscówki, a nigdy nie trafia się na bossa występującego w przygodzie drugiego z wojowników. W praktyce przekłada się to na wydłużenie czasu zabawy, ale to jeszcze nie wszystko – przygotowany został dodatkowy scenariusz dla trzeciej, bonusowej postaci. Pamiętając przy tym, że każdą z nich walczy się odrobinę inaczej, to tak naprawdę trzy gry w jednej.

→I SKOŃCZ GADAĆ I WALCZ

System walki oparty jest na sklejaniu combosów z silnych i lekkich ataków mieczem, ale ciekawostkę stanowi fakt, że ich efekty zależne są od słuchanej w danym momencie muzyki. Przed misją można wybrać dwie płyty z podkładem, na których dodatkowo zapisane są (widoczne w górnej części ekranu) kombinacje przycisków. Sprawa wygląda tak, że niezależnie od płyty postać ma ten sam zakres ruchów, ale wybór muzyki sprawia, że raz atak zakończy się zwykłym cięciem, a raz przepotężnym ciosem. W czasie walki jednym ruchem analoga przełącza się między płytami, a jeśli dodać do tego opcję korzystania z dodatkowych dwóch broni, możliwe okazuje się ustawienie własnego stylu gry.

W tym momencie jednak zaczynają się problemy. Często żeby odpalić odpowiedni atak trzeba skupić się na drzewie kombinacji, co odwraca uwagę od pola walki. Być może ktoś zauważył tę niedogodność i żeby nie utrudniać zbytnio zabawy, postanowiono ogłupić przeciwników – przyglądają się, jak po kolei padają ich kompani i grzecznie czekają na swoją kolej, by w pojedynkę ruszyć na bohatera. Zmniejsza to w znacznym stopniu poziom trudności jednocześnie sprawiając, że zabawy z doborem mieczy i odpowiedniej płyty tracą sens, skoro i tak stosując jeden zestaw ciosów można ukończyć grę na luzie, stresując się co najwyżej podczas walk z bossami.

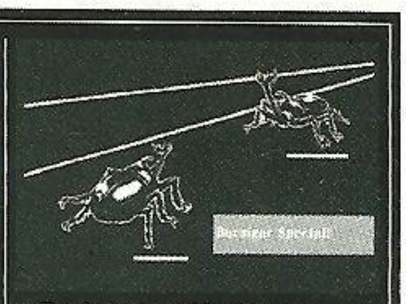
A jeśli już o nich mowa, to fanów serialu niespecjalnie ucieszy wiadomość, że żaden z nich nie trzyma poziomu badassów występujących w anime. Niesamowite postacie niewidomej wojowniczki, czy mistrza zabijającego falą powstałą po machnięciu mieczem, zastąpiła banda popaprańców, wśród których znaleźć można transseksualistę (gość ma nie tylko brzydką, brodatą gębę, ale też spore piersi), a nawet takie dziwo jak wiedźma, co nie za bardzo pasuje mi do klimatu serialu. Rozumiem, że grę robili ojcowie Killer 7 oraz to, że anime jest odrobinę pokręcone, więc należało się spodziewać czegoś nietypowego, ale te dziwaczne postacie wydają mi się kompletnie nie na miejscu.

(UN)COOL STUFF

Żeby wymienić płyty, albo dokupić broń trzeba przed misją udać się do sklepu. Droga do nich to przeprawa przez okropne loadingi. I dlaczego nie jest dokładnie wyjaśnione, dla kogo jest dana broń, przez co po kilku nietrafionych zakupach porzuca się w ogóle tę część zabawy? Oprócz tego jest jednak kilka innych, ciekawych akcji...

■ Atakując równocześnie z przeciwnikiem dostajemy szansę wciśnięcia określonego przycisku, co kończy się wypłaceniem countera lub, w przypadku pomyłki, zebraniem ciosu.

■ Walka z setką przeciwników jest jak scena z Kill Bill, gdzie na niebieskim tle widać było tylko czarne sylwetki postaci. Ofiary padają po jednym ciosie, a za ich pokonanie czeka nagroda.



■ To nie jest część systemu walki, ale chciałem pokazać zdziwaczenie autorów. Walki robali toczą się bez udziału gracza, trzeba tylko mieć szczęście w typowaniu zwycięzcy.

→I IN A TIGHT SPOT

Sidetracked, pomimo ciekawych rozwiązań (i fajnych akcji, o których w ramce) nie do końca broni się jako slasher, co dla tego typu gry brzmi jak wyrok skazujący. Niestety, nie ratuje jej też oprawa, bo o ile muzyka jest naprawdę świetna (dużo ciekawych beatów, hiphopowych rytmów), tak na przykład głosy postaci są już przeciętne. Co ciekawe, wiele dźwięków żywcem wyjęto z Killer 7, od którego jakoś Grasshopper nie może się uwolnić. Użyto nawet podobnej czcionki, a takie elementy jak głowa kolesia siedzącego w czymś, co wygląda jak kasa i pobierającego opłatę za przejście przez drzwi (w środku lasu? że co?) kojarzy się bardzo z poprzednią grą ekipy. Nawet przeciwnicy po śmiertelnym ciosie nie lądują na ziemi, tylko rozpadają się i znikają, co przywodzi na myśl rozsypujących się w cząsteczki Smileysów. Chociaż może to i lepiej, bo nie trzeba dłużej patrzyć na ich sklonowane, jednakowo brzydkie i pozbawione szczegółów postacie. Gra cierpi z powodu prostych modeli przeciwników, biednych tekstur i kamery często ukazującej akcję z dziwnych kątów. Jeśli miałbym zaliczyć coś na plus, to byłaby to animacja bohaterów – widok Mugena wykręcającego się w trakcie walki jak breakdancer naprawdę może się podobać.

Jako fan serialu jestem zawiedziony idiotyzmem opowiedzianej historii i niepotrzebnymi udziwnieniami. Jako gracz czuję lekki żal, że nie do końca wykorzystano potencjał ciekawego patentu z płytami, bo wtedy nawet na grafikę mógłbym przymknąć oko. W sumie nie jest źle, ale gier niezłych jest na rynku aż za dużo. **Mielu** ■■

OCENA 5.8/10
ZAMKNIJ SIĘ I OGLĄDAJ (ALE NIE GRAJ!)

JEST TAKIE ANIME...

Bohaterami 26 odcinków anime są chłodny ronin Jin, młoda Fuu oraz chętny do bitki, olewający wszystko i wszystkich Mugen. Cała trójka trochę z przymusu wspólnie podróżuje, przy czym Jin i Mugen tylko czekają na okazję żeby się pozabijać. Świetny humor, elementy należące do teraźniejszości jak beatboxerzy, czy grafficiarze, fachowa kreska i scenariusz, oraz genialne sceny walk – wszystko to składa się na znakomite anime.

FAR CRY INSTINCTS PREDATOR

NIE MACIE JESZCZE DOSYĆ FAR CRY? JA NIE!

Xbox 360

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft M.
- Liczba graczy: 1 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Dwie ciekawe kampanie, klimat, edytor map, różnorodne tryby gry.
ZŁE: Pustki na serwerach i dziwne opóźnienia na sieci.
BRZYDKIE: Niektóre tekstury żywcem wyjęte z poprzedniej generacji.

MARCELLUS: Dobry pakiet dwóch kampanii w jednej cenie. Far Cry to jeden z najlepszych pecetowych fppów ostatniego roku i zdecydowanie warto się z nim zapoznać.

Ostatnio często spotykam się z Jackiem Carverem, ale akurat Far Cry jest tak dobrą grą, że nie mam nic przeciwko temu, aby spotkać się z nim jeszcze kilka razy. Tym razem nasze spotkanie odbyło się na Xboksie 360 – Jack zaprosił mnie, żeby pokazać, że wygląda młodziej, lepiej, i że ma jeszcze kilka ciekawych sztuczek w zanadrzu. FCI Predator to, jak może pamiętacie z ramki przy recenzji FCI Evolution na Xboxa sprzed miesiąca, nic innego jak dwie części tej gry z poprzedniej konsoli Microsoftu podciągnięte graficznie do możliwości maszyny nowej generacji. Przynajmniej w założeniach, bo tak naprawdę z next-genowością FCI Predator bywa różnie.

→I FAKTY I AKTY

Fakt, postacie przeciwników podciągnięto znacząco, ale na poprzedniej generacji maszyn wcale nie powalały, więc to akurat niespecjalne osiągnięcie. Fakt, bronie wyglądają dużo lepiej, co też osiągnięciem specjalnym nie jest, bo na Xboksie były po prostu brzydkie, a do tego ciągle ich design pozostawia trochę do życzenia – wyglądają cały czas

■ **Autorzy mogą poszczycić się chyba najlepiej oddaną wodą w grach video. W HD wygląda to po prostu nieziemsko!**

bardziej jak plastikowe repliki niż potężne, budzące grozę giwery. Fakt, widoczność jest większa, ale czy aż o tyle, żeby robiło to różnicę? Pierwszy Far Cry wcale nie miał z tym jakichś większych problemów. Fakt, niektóre miejscówki i rzeczy, jak choćby pojazdy czy elementy wystroju wnętrza wyglądają lepiej, ale nie oszukujmy się – nie aż tak, jak mogłyby na tej maszynie. I wreszcie – może i rzeczywiście tekstury są dopasione, ale niektóre są żywcem wyjęte z wersji na starszą maszynę, co, gdy się do nich zbliżymy, powoduje skrzywienie na twarzy gracza.

Ponarzekałem sobie trochę, ale nie myślcie, że FCIP to jakaś graficzna padaka. Ta gra jest zwyczajnie ładna – kolorowa, ciepła, płynna, ujmująca krajobrazami i fajowym klimatem. Właśnie dlatego, mimo że momentami odstaje czysto technicznie, sprawia dobre wrażenie i jeśli tylko nie będziecie zaglądać z bliska tam, gdzie twórcy nie chcieli, żebyście zaglądali, wszystko będzie w najlepszym porządku. Do tego jeszcze ta woda – nie wiem, jak oni tego dokonali, ale to najlepiej wyglądające hadwao, jakie w życiu widziałem w grach. Cudo. Trzeba także powiedzieć, że choć przeciwnicy nadal inteligencją nie grzeszą, nie są już skrajnymi debilami, a to duży plus, bo na pierwszym Xboksie można było momentami tylko usiąść i płakać.

→I WAKACJE LAST MINUTE

Mimo tego, że Far Cry na next-genie mógł być grą o wiele lepszą graficznie, myślę że warto w niego zagrać. Dwie kampanie – Instincts i Evolution – składają się na ciekawą, kompletną przygodę. Strzela się fajnie, zwiedza tropiki jeszcze fajniej, a rozszarpywanie przeciwników z zaskoczenia to już prawdziwa rewelacja. Edytor map, choć nie pozwala importować tworów z poprzednich gier, wydłuży zapewne czas spędzony w multiplayerze, choć muszę odnotować, że w sieci ciężko było mi znaleźć dobrą partię bez opóźnień. Do tego gra motywuje achievementami do ponownej zabawy – obie kampanie można skończyć na trzech poziomach trudności, są nagrody za zabijanie przeciwników w konkretny sposób, a w multi trzeba stoczyć wiele partii w sześciu trybach gry i spędzić w nim minimum osiemdziesiąt godzin. FCI Predator to dobra gra FPP. Nie jest to tytuł, który będziecie pokazywać kolegom jako modelowy przykład next-genowej grafiki, ale jeśli potraficie przymknąć na to oko, spędzicie z nią wiele miłych chwil.

Blizzard Beast ■■

OCENA 8.0/10
INSTYNKTOWNA EWOLUCJA PREDATORA

THE OUTFIT

GDY TYLKO ODPALIŁEM GRĘ, POKÓJ WYPEŁNIŁY DUCHY 3DO

Xbox 360

- Wydawca: THQ
- Producent: Relic
- Liczba graczy: 1 (6)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Można trochę popykać w multi...
ZŁE: ...ale nuda, monotonia i ślamazarność odrzucają.
BRZYDKIE: Bardzo wiele tu brzydoty.

GULASH: Nieładne i niezbyt fajne. Średniak, na którego szkoda po prostu kasy. Może gdy będzie kosztował pięć dych?

The Outfit to osadzona w realiach drugiej wojny światowej dość prosta w założeniach strzelanina z kilkoma udziwnieniami. Akcja rozgrywa się w 1944 roku i w sposób nudny jak flaki z olejem opowiada o trójce amerykańskich żołnierzy, ruchu oporu i niedobrych niemieckich generałach.

→I ARMY MEN...

Kampania dla pojedynczego gracza składa się z dwunastu nudnych i liniowych misji, w których główne zadania są zawsze na jedno kopyto – zabić, zniszczyć, zabezpieczyć, iść dalej, czynności powtórzyć. I tak przez kilkanaście minut. Przed startem wybieramy jednego z trzech bohaterów – różnią się podstawowymi statystykami i uzbrojeniem (każdy ma dwie pukawki plus jakieś granaty). Nasz panopek i kilku sterowanych przez konsolę żołnierzy rusza przed siebie strzelając do nadbiegających Niemców. W przypadku zgonu możecie zrespawnować się na początku levelu, lub w punktach zabezpieczanych podczas gry. Za to, co zabijecie i zniszczycie konsola wypłaca FU, czyli Field Units – walutę, za którą uzupełnicie w dowolnym momencie stan swojej ekipy i kupicie np. pojazdy. Wybieracie z menu, że chcecie

czołg, a po kilku sekundach spada on tuż przed Wami z nieba. Lepiej się wtedy nie ruszać, bo może spaść na głowę i zgon murowany. Bardzo realistyczne i oryginalne rozwiązanie. Możecie także kupować gniazda karabinów, czy obrony przeciwlotniczej oraz naprawiać pojazdy i mosty – ot, podchodzisz do zerwanego mostu, wciskasz przycisk, z konta odliczają ci FU, a przed tobą z nieba spada nowy most. Czad.

Gra oferuje także kampanię w trybie cooperative, zarówno na jednej konsoli, przez System Link i Xbox Live. Przez sieć zmierzy się ze sobą ośmiu graczy w trzech trybach – Deathmatch, Destruction (w którym zamiast zabijać przeciwników niszczysz należące do nich instalacje) oraz Strategic Victory (należy kontrolować wyznaczone punkty). Sam multiplayer jest na pewno ciekawszy, niż nudny jak flaki z olejem tryb dla pojedynczego gracza, ale gra ma kilka poważnych wad.

→I ...SSIE NA WIEKI

Po pierwsze, jest potwornie wręcz ślamazarna. Ludki biegają jak muchy w smole – zero dynamiki. Po drugie, wygląda bardzo mizernie. Naprawdę nie ma tu nic, czego nie pociągnąłby pierwszy Xbox. Postacie są kanciaste, poziomy puste i bez wyrazu, efekty specjalne wyglądają dennie, a animacja walącego się budynku wywołuje na twarzy uśmiech politowania – wygląda jak z jakiegoś podrzędnego RTSa. Do tego szwankuje sterowanie, szczególnie pojazdami: jak się gdzieś zaklopsicie, to będziecie wyjeżdżać kwadrans, bo odpowiada za nie tylko jedna gałka, co przy dowolnie ustawianej kamerze po prostu się nie sprawdza. Kampania jest nudna, fabuła bez znaczenia, postacie przerysowane i drażniące, a samym multiplayerem gra się nie wybroni – są lepsze. I ten wyczuwalny klimat Army Menów... Fuj. **Blizzard Beast** ■■

OCENA 6.0/10
NIE WARTO, NAPRAWDĘ

TOP SPIN 2

TRUDNO O MNIEJ SKOMPLIKOWANY SPORT...

PS2 | Xbox

- Wydawca: 2K Sports
- Producent: Indie Built
- Liczba graczy: 1-4 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Naprawdę niezły i mocno rozbudowany system uderzeń, długa i wciągająca kariera.
ZŁE: Dość skomplikowane sterowanie, szczególnie, gdy chcemy zwyczajnie pograć sobie ze znajomymi.
BRZYDKIE: Kawałek włączający się przy każdym powrocie do menu kariery. Ohyda.

BLIZZARD BEAST: Jako miłośnika serii Virtua Tennis produkt 2K Games trochę mnie rozczarował. Nie jest ani tak przystępny, ani intuicyjny, ani dynamiczny. Można w nim kręcić skomplikowane akcje, jednak wymaga to sporo treningu. Fani tej dyscypliny pewnie będą wniebowzięci, ale ci, którzy traktują tenis na konsoli, jako dobrą party-game – już niekoniecznie. Najlepiej zassać demo i samemu się przekonać, jak się w nowego Top Spina gra.

Łatwo o mniej skomplikowaną grę. Wiadomo nie od dziś, że lepsze jest wrogiem dobrego – Top Spin był grą właśnie dobrą, ale twórcy (po zawirowaniach związanych ze zmianą wydawcy) postanowili uczynić część drugą jeszcze lepszą. Trudna sprawa, bo Top Spin i tak był już grą bardziej skomplikowaną od cudu prostoty sterowania – Virtua Tennis. Wiecie, więcej przycisków do opanowania, to dłuższy czas zapoznawania się z grą i możliwość wystąpienia odrzucenia jej przez lekko sfrustrowanego swą bezradnością gracza. W pierwszym Top Spinie udało znaleźć się odpowiedni balans – gra nie była jeszcze przesadnie skomplikowana, a już bardzo miła w obyciu. **Top Spin 2** jest już o niebo bardziej skomplikowaną zabawką, a na jej opanowanie trzeba naprawdę sporo czasu i cierpliwości.

→| CO ZA DUŻO...

Nowym pomysłem twórców Top Spin jest dołożenie nam jeszcze większej liczby możliwych do wykonania uderzeń. Do czterech podstawowych – safe shota, slice, top spina i loba doszły wersje specjalne tych uderzeń wykonywane na podobnej zasadzie, jak serwis, ale o niebo trudniej. Otóż te super uderzenia wyjdą nam dobrze tylko wtedy, gdy idealnie trafimy w Max na pasku wyświetlającym się po wduszeniu kombinacji RT plus jeden z przycisków podstawowych. Nagrodą jest bardzo trudne (ale nie niemożliwe!) do odebrania uderzenie. Karą – trafienie w siatkę lub wyrzucenie piłki w aut. Aby dodatkowo skomplikować zabawę, owe uderzenia lepiej nam wyjdą, gdy nabijemy sobie wygranymi piłkami pasek, który oddaje bycie „w grze" naszego zawodnika. I choć jest to dość skomplikowane, przynajmniej na początku gry, to jednak nieźle oddaje zmienność meczu tenisowego – przecież nierzadko zdarza się tak, że przez jakiś czas graczowi wychodzi niemal wszystko, każda piłka, nawet najbardziej nieprawdopodobna, siedzi w korcie, a przeciwnik może tylko rzucać z furią rakietą lub wznosić oczy do nieba. A potem, nagle, przychodzi załamanie, wystarczy kilka przegranych piłek, gdy grane są przewagi, by całe dobre nastawienie wyparowało. I to **Top Spin 2** dość dobrze oddaje, szczególnie, gdy mamy ochotę korzystać z uderzeń specjalnych. Jeżeli nie, to też da się grać i wygrywać, ale czasami po prostu nie sposób się powstrzymać – mamy przecież takie fajne narzędzie do efektownego wygrywania piłek, więc czemu by z niego nie korzystać, prawda? Nie ma przecież nic fajniejszego dla gracza (i fana tenisa) niż wygranie piłki meczowej w tie breaku pięknym, potężnym returnem na serwis przeciwnika.

Jakby czterech dodatkowych typów uderzeń było mało, **Top Spin 2** serwuje nam jeszcze cztery dodatkowe, tym razem wykonywane automatycznie, ale tylko gdy pasek „w grze" naszego zawodnika jest do pewnego stopnia napełniony i na dokładkę pochłaniają jego część. Są to uderzenia zaawansowane: safe shot wykorzystujący siłę uderzenia przeciwnika, slice idący dużo bliżej środka i linii bocznej kortu, top spin zwany fachowo passing shotem przydatny do mijania agresywnego przeciwnika atakującego przy siatce oraz dump lob, czyli krótki „lobik" spadający tuż za siatką – perfekcyjna broń na przeciwnika atakującego potężnymi uderzeniami zza linii końcowej kortu.

Jak widać arsenał uderzeń jest potężny, więc trzeba trochę czasu, żeby się do niego przyzwyczaić. Na szczęście w karierze i podczas treningów wszystkiego można się z czasem nauczyć. Ale zajmie to Wam przynajmniej parę ładnych godzin, bo żeby w karierze dojść do uderzeń zaawansowanych potrzeba dwóch sezonów. Nie wspominając nawet o tym, że podobny czas zajęło mi opanowanie sterowania na tyle, żeby zacząć wygrywać z mocniejszymi przeciwnikami – trzeba naprawdę mocno się przykładać do każdego meczu i rozsądnie dobierać uderzenia do sytuacji. I pisząc „mocno", mam na myśli duszenie A z całej siły, bowiem im dłużej ów przycisk przytrzymamy, tym silniejsze będzie uderzenie, a im wcześniej ustawimy się na optymalnej pozycji do odegrania piłki, tym z kolei będzie ono precyzyjniejsze. Dlatego też w pełnym biegu nie warto ryzykować jakiegoś slice'a, czy top spina wzdłuż linii, bo najczęściej wyrzucimy piłkę w aut. Do tego dochodzą też rozmaite typy nawierzchni wymuszające na nas dostosowanie taktyki gry i już wiemy, że wbrew pozorom wirtualny tenis nie jest grą, w której nowicjusz może mieć jakiekolwiek szanse z doświadczonym graczem. A już na pewno nie podczas rozgrywek w sieci, gdzie szaleją maniacy, którzy perfekcyjnie odgrywają piłki uderzeniami specjalnymi lub zaawansowanymi.

No niestety, żeby dobrze grać w Top Spin 2, trzeba poświęcić sporo czasu i energii, to nie jest party game.

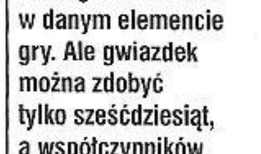
→| ALE JAK KTOŚ LUBI

Top Spin 2 wlazł mi na ambicję – nie będzie mnie przecież konsola bezkarnie ogrywać. Ale nie każdemu musi się tak skomplikowana gra spodobać, tym bardziej, że znajomi, z którymi można by było pograć, raczej nie będą mieli czasu się tego wszystkiego nauczyć. Ale dla samotników i lubiących rywalizację w sieci jest to całkiem niezła propozycja. Owszem, nie wygląda może jak gra next-genowa – spokojnie pociągnąłby ją pierwszy Xbox, ale ma swoje plusy w postaci całkiem fajnej i długiej kariery oraz naprawdę solidnego systemu gry. Nie tak fajnego i przystępnego, jak Virtua Tennis, ale na pewno bardziej wymagającego i dającego sporo satysfakcji. I tylko cichego komentarza Karola Stopy mi w niej zabrakło. **Marcellus** ■■

OCENA 7.3/10
W TIE BREAKU PRZEGRYWA Z PIERWSZĄ CZĘŚCIĄ

■ Grafika i animacja jest niezła, ale z całą pewnością nie jest to nic, czego nie pociągnąłby pierwszy Xbox. Uprzejmie prosimy o wykorzystywanie możliwości next-gena. Kurde.

KARIERA



■ Podczas kariery trenujemy swego gracza za pomocą mini gier – mamy 7 rodzajów treningu oraz 5 poziomów trudności, co daje nam w sumie 30 mini gier. Każda pozwala nam rozwinąć inne umiejętności – serwis, siłę fizyczną, szybkość biegu i refleks itd. Niektóre treningi są łatwe i przyjemne, inne trudne i frustrujące. A za każdy trening trzeba niestety płacić ciężko uciułanymi pieniędzmi. W treningu zdobywamy gwiazdki, które oznaczają stopień specjalizacji naszego zawodnika w danym elemencie gry. Ale gwiazdek można zdobyć tylko sześćdziesiąt, a współczynników jest 11, każdy po 10 gwiazdek, więc niemożliwe jest stworzenie superkilera. Na dokładkę gwiazdki mogą być brązowe, srebrne lub złote.

■ O ile w singlu idzie jeszcze grać, tak debel to inwazja chaosu. Szczególnie, gdy gramy z nieomylną niemalże konsolą – dwóch sterowanych przez konsolę graczy potrafi wymienić kilkanaście szybkich piłek tuż przy siatce. (po prawej). Niezła ekipa, między innymi Federer, Coria, Hewitt, Roddick i płeć piękna – Sharapova, Hantuchova, a także mniej piękna – Mauresmo czy Davenport.

GRANDIA III

PlayStation 2

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Game Arts
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Bardzo widowiskowy system walki, przyjemne postacie, dużo humoru na każdym kroku.
ZŁE: Nie ma bonusów i dodatkowych zadań. "Tylko" 30 godzin?
BRZYDKIE: Free-roaming z odgórnie wyznaczonymi ścieżkami? Że jak niby?

KAXI: Grandia II na Dreamcasta stanowi dla mnie wzór japońskich RPGów i jest jednym z moich ulubionych tytułów na tamtą platformę. Miała cudną oprawę, niestandardową fabułę, genialny system walki i całą rzeszę innych zalet. Niestety, kolejna część nie stoi już na tak wysokim poziomie. To wciąż tadny RPG, ale nijak mu do największych tego gatunku. Dalej cieszy miodnymi potyczkami, ale momentami nudzi historią, a do tego kończy się stosunkowo szybko. Mimo licznych wad, to wciąż dobra pozycja i na pewno lepsza od recenzowanego w tym numerze Atelier Iris 2.

WIELKA PRZYGODA PRAWIE ZAWSZE ZACZYNA SIĘ OD MAŁEGO MARZENIA

Młody Yuki na przykład pragnął być taki, jak Kapitan Schmidt, postrach i legenda wśród lokalnych pilotów. Schmidt był na każdym plakacie, pisały o nim gazety, pokazywały stacje telewizyjne – a Yuki mógł jedynie krzyczeć, kiedy kolejny z jego dwupłatowców rozbijał się o ziemię. Akcja trzeciej Grandii rozpoczyna się w momencie, kiedy chłopak kończy 17 lat i buduje wreszcie maszynę zdolną do latania. Niestety, w swoim planie podboju nieba Yuki nie uwzględnił dwóch rzeczy. Po pierwsze, że nigdy nie uwolni się od swojej mamy Mirandy, która na każdym kroku komentować będzie jego poczynania i nie pozwoli mu samotnie wyruszyć na żadną przygodę. Po drugie zaś, kłótnia z rodzicielką na pokładzie niesprawnego samolotu i pomaganie w tym czasie dziewczynie, którą goni chmara najemników zawsze skończy się kraksą.

Tak właśnie zaczyna się nowa Grandia – prawdopodobnie pierwszy tytuł RPG, w którym główny bohater pędzi przez świat u boku swojej mamy. I choć Miranda wygląda jak nastolatka, a walczy tak, że synowi momentami szczęka opada – niesmak pozostaje. Z drugiej strony, Yuki i Miranda mają do wykonania ważną misję. Zupełnie przypadkiem ratują życie młodej dziewczyny o imieniu Alfina, która jest ostatnim potomkiem rasy Communicatorów. Niby nic takiego, ale uratowane dziewczę musi dotrzeć do legendarnego miasta Arklif, bo tylko ona potrafi zrozumieć język bogów (Guardianów) i tylko ona umie przekazać ludziom ich wolę. Z drugiej strony jest wiele osób, które niekoniecznie życzą Alfinie miłej podróży. Lista „życzliwych" jest spora – znajdziecie na niej nawet brata dziewczyny, Emeliousa, który pragnie wszystkich bogów pozabijać i samodzielnie sprawować

władzę nad światem. I właśnie przez motyw ratowania świata fabuła trzeciej Grandii nie wyróżnia się niczym szczególnym. To jeszcze jedna prosta historyjka, którą macie prawo totalnie zapomnieć.

Przyznam jednak, że o ile opowieść nie jest specjalnie wyszukana, to śledzi się ją naprawdę przyjemnie, a to ze względu na bardzo sympatyczne postacie. Być może Yuki ma 17 lat i oblamówke z lisa, czy innej norki na kurtce, a Miranda bardziej przypomina jego rówieśniczkę niż matkę, to wystarczy posłuchać, jak się ze sobą sprzeczają i przedrzeźniają, aby dalsze losy bohaterów śledzić z czystej ciekawości. Moim zdaniem, to właśnie świetnie wyważony humor jest jedną z największych zalet Grandii 3. Autorzy dialogów nie szczędzili sobie ironii, zjadliwości, ani śmiesznych porównań. Nawet w samouczku, gdzie przyswajałem podstawy walki, narrator kazał mi znęcać się nad jednym przeciwnikiem, bo tak jest o wiele zabawniej, niż tłuc kilku jednocześnie. Nie mam pytań! A przez to, że postacie dużo i często ze sobą rozmawiają, pod koniec gry nie tylko czułem się z nimi zżyty, ale miałem o nich naprawdę potężną wiedzę. Mimo iż nie lubię przegadanych gier, tak dialogi Grandii 3 łyknąłem bez najmniejszego grymasu. Bo były naprawdę przyjemne.

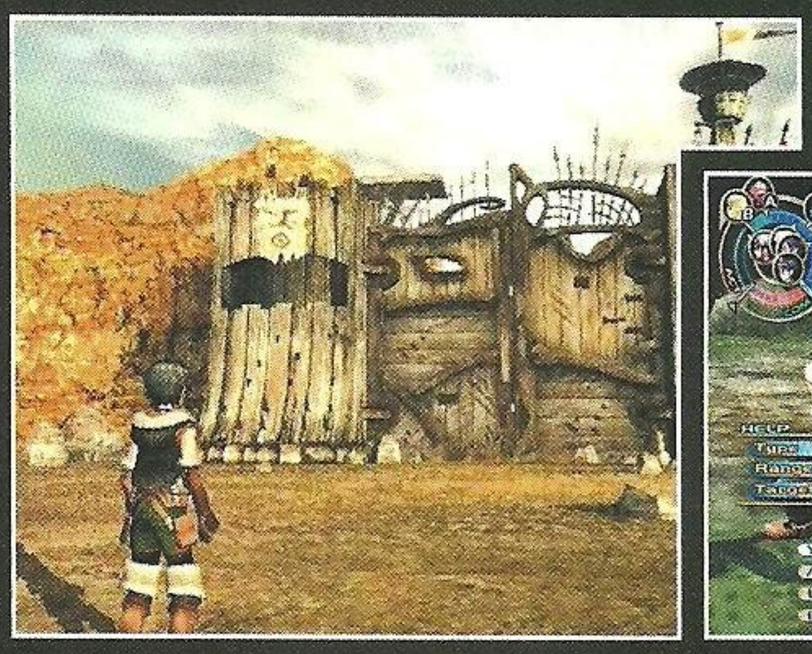
Miranda nie wygląda na matkę głównego bohatera. Ale nią jest.

→| FREE-ROAMING Z OGRANICZENIEM

Kiedy Yuki opuszcza rodzinne miasto, to podobnie jak bohater Dragon Quest, biega po ogromnym kontynencie i zwiedza kluczowe dla fabuły miejscówki. Krajobrazy w Grandii 3 są naprawdę śliczne i chce się na nie patrzeć godzinami, problem w tym, że nie można ich dowolnie eksplorować. Poczucie otwartego świata jest bardzo złudne, bo choć horyzont ciągnie się hen daleko, to Yuki nigdy nie zejdzie z odgórnie wyznaczonej ścieżki i nie przebiegnie nadprogramowych kilometrów w poszukiwaniu dodatkowych zadań i bonusów. Szkoda, bo trochę więcej swobody przedłużyłoby czas grania o kilkaset minut, a tak... Grandia 3, nawet pomimo tego, że zajmuje dwie płyty DVD, pęka w niewiele ponad trzydzieści godzin. Jak na japońską grę fabularną to stanowczo za mało – nawet bez dodatkowych zadań, scenariusz Dragon Questa rozciągał się przecież na 70-80 godzin! Grandia 3 nie jest niestety najdłuższym erpegiem, jakim możecie pobawić się na PlayStation 2...

Wzorem Final Fantasy XII, autorzy zrezygnowali z losowych walk i teraz wszystkie potwory włóczą się wraz z bohaterami gry po wspólnych ścieżkach. Wystarczy, że bestia zauważy naszego zucha i podbiegnie do niego, a rozpocznie się walka. Podoba mi się pomysł „odsłoniętych" potworów, które widać na mapie. W ten sposób sam decyduję, kiedy chcę walczyć, a kiedy nie. Jasne, monstra przeważnie widzą bohatera już z daleka i pędzą w jego kierunku ile sił w nogach, ale zawsze można im sprytnie uciec i nie tracić na nie czasu. Świetna rzecz – chciałbym, aby każdy kolejny japoński RPG pokazywał potwory w trakcie gry, zamiast skazywać mnie na multum randomowych starć. Grandia 3 idzie nawet o krok dalej. Jeśli chcecie rozpocząć walkę z niewielką przewagą, wcześniej możecie spróbować zdzielić demona mieczem. Ogłuszony i zaskoczony będzie łatwiejszym celem. Sprawę utrudnia fakt, że świat nowej Grandii składa się z wąskich ścieżek i przesmyków, dlatego omijanie potworów nie musi być wcale takie proste, jak się wydaje. Na szczęście walki są tym, co czyni Grandię emocjonującą i naprawdę wartościową zabawką.

Aż ciężko z początku uwierzyć, że bitwy z potworami toczą się w turach i aby wykonać następny ruch należy grzecznie poczekać na swoją kolejkę. Jeśli graliście w poprzednie części Grandii, dostrzeżecie



Poniżej widzicie wskaźnik IP w akcji. Kiedy ikonka z gębą bohatera znajdzie się w czerwonej strefie, pojawi się możliwość wykonania ruchu. Nie ma sensu się spieszyć – Grandia III to strategia turowa.

podobieństwo w mechanizmach jatki – jeśli nie, nauczycie się ich w kilkanaście sekund. O tym, która postać ruszy się jako następna, decyduje wielki zegar o nazwie IP, na którym non stop przesuwają się wizerunki bohaterów. Kiedy obrazek naszej postaci znajdzie się w czerwonym polu akcji, otrzymamy szansę wybrania jednego z kilku zagrań. Może to być prosty atak, potężne combo, miażdżący critical, specjał, magia, użycie przedmiotu – cokolwiek. W momencie, kiedy wizerunek bohatera wyjdzie z pola akcji, nasz zuch wykona swe zadanie. I właśnie w IP leży piękno i dynamika walk Grandii. Wizerunki postaci przemieszczają się po nim w różnym tempie (jedne szybciej, inne wolniej) i z różną prędkością wchodzą w pole akcji. Jeśli swoim zagraniem wyprzedzicie potwora, który rozpoczął już egzekwowanie ruchu, to kompletnie zbijecie go z tropu i pozbawicie przykładowo szansy na wykonanie specjału. Co ważne, postacie nieustannie zamieniają się miejscami, wiecznie biegają i zmieniają pozycje, dlatego liczcie się z tym, że ten fajny czar, który rzuciliście po dłuższym czekaniu, nikogo nie trafi. Ale to jeszcze nie wszystko. Poczekajcie, aż zobaczycie, jak prezentują się w walkach olbrzymie Guardiany! Bestie zajmują nawet cały ekran, a każdy ich atak to prawdziwy teatr światła i cienia. Jestem przekonany, że Yoat – monstrualny kozioł – zrobi na Was odpowiednie wrażenie. Innej opcji nie ma!

Walki w Grandii 3 są pomysłowo i fantastycznie oprawione – co do tego nie ma dwóch zdań! Kamera co chwilę zmienia swe położenie, większość ataków jest tak widowiskowa, że płonie kineskop, a biegające we wszystkich kierunkach postacie wprowadzają do, bądź co bądź, turowej gry odrobinę kontrolowanego chaosu. Podstawową trójkę bohaterów uzupełnią z czasem nowe postacie. W wielkiej, zamkniętej beczce przypłynie do Was Alonso, poznacie młodziutkiego uciekiniera Ulfa, wróżkę Dahnę oraz Hect – elfopodobną dziewczynę. Możecie mi wierzyć, że każdy z wymienionych bohaterów w jakimś stopniu Was zaintryguje. A przynajmniej tak było w moim wypadku.

→! WYKRZYKNIK BEZ KROPKI

Grając w trzecią Grandię, na każdym kroku odnosi się wrażenie, jakby czegoś tu brakowało. Świat gry jest ładny (lasy, wodospady, kaniony), ale kompletnie nieinteraktywny i brutalnie ograniczony ścieżkami. Bohaterowie są dobrze animowani, ale kiedy widzi się sposób, w jaki biegają po planszy, to od razu przypomina się pokraka Pinokio. Same walki, mimo iż należą do jednych z najbardziej efektownych, nierzadko przycinają, chrupią i zmuszają konsolę do ciężkiej zadyszki. Przez tych trzydzieści godzin przyjrzałem się dokładnie również Yukiemu i jego wesołej gromadce. To, że brakuje im nieco tekstur i szczegółów zawsze zrzucić można na stylistykę gry. Ale to, jak momentami nie do końca zagrał dubbing i postacie niefortunnie ruszają ustami – nie. Potworkom nie zarzucę natomiast niczego. Wyglądają tak, jak powinny – momentami straszą, czasem śmieszą, a ujrzenie w akcji któregokolwiek Guardiana momentalnie rozdziawia szczękę. Tym, co kompletnie zbiło mnie z tropu, był popowy kawałek muzyczny otwierający grę – ohyda! Pomijając jednak niefortunną wpadkę w intrze, Grandia 3 jest raczej przyjazna dla ucha, choć pieśni przygrywające walkom są proste, schematyczne i po dłuższym czasie drażniące.

To nie jest FFXII, ani Dragon Quest, jasne, ale w dalszym ciągu Grandia 3 ma kilka mocnych punktów – świetne postacie, sporo humoru i nieprawdopodobnie widowiskowy system walki. Magia, combosy, criticale – zdziwicie się, jak jeszcze można pokazać je w grach video. Niestety, Grandia jest krótka, momentami słabo wykonana i cierpi na notoryczny brak side-questów oraz mini gier. A bez tego... momentami jak bez ręki. I choć to przyjemna gra, to potrafię wskazać przynajmniej dziesięć ładniejszych i tańszych. **Matt** ■■

OCENA 7.1/10

TO NIE GRANDA TYLKO GRANDIA

LEPSZE OD...

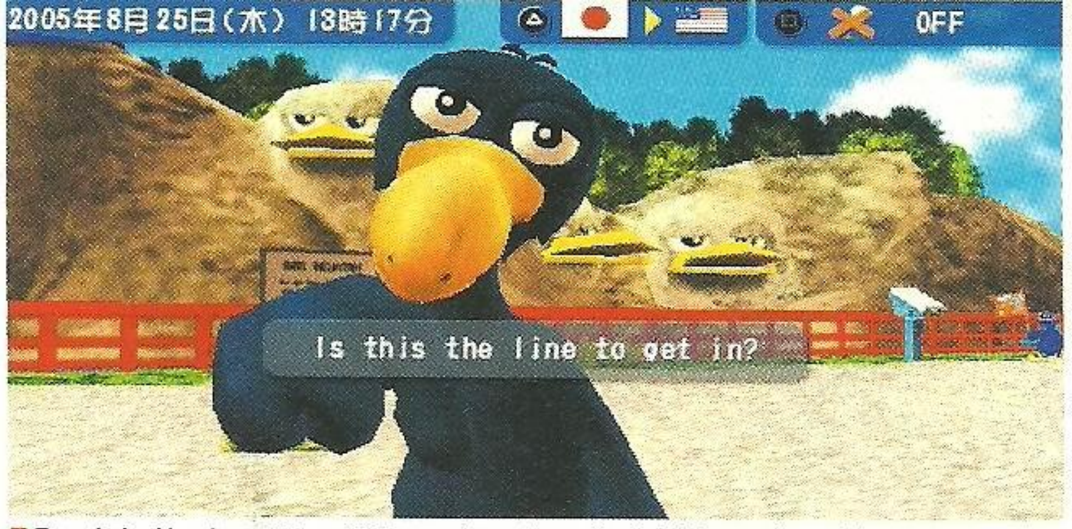
Grandia Xtreme to przysłowiowe „brzydkie kaczątko" w dorobku serii. Opinii tej gra dorobiła się przez kiepską i płytką fabułę, źle zbalansowany system walki i bardzo nudny schemat „zabawy".

GORSZE OD...

Grandia na PS one była i prawdopodobnie będzie już na zawsze wzorową częścią serii. Już na samym początku i nie bez powodu fani przykleili jej etykietkę „alternatywnej gry dla FFVII".

Combosem i Criticalem!

Gdyby nie podział walk na tury, Grandia 3 z powodzeniem sięgnęłaby po miano mordobicia. Seria zawsze słynęła z dynamicznego systemu walki, a trzecia część dorzuciła do niego jeszcze kilka nowości – w tym ataki powietrzne. Jeśli uda Wam się zgrać dwie postacie tak, aby jedna wybiła przeciwnika w powietrze, a druga wykończyła go, zanim spadnie na ziemię – nie tylko obejrzycie jedne z najfajniejszych animacji w grze, ale dodatkowo zabierzecie oponentowi ogromne ilości zdrowia. W Grandii 3 nie opłaca się walczyć prostymi kombinacjami. Po to jest wskaźnik IP, aby obserwować, kto po kim się rusza i zgrywać ze sobą zespołowe akcje. Być może system walki nie należy do najgłębszych na rynku, ale obłędna ilość modyfikatorów i sposobów na zabranie przeciwnikowi energii w pełni to wynagradza. No i blokowanie ciosów – świetny patent, przynajmniej tak długo, jak przeciwnik nie stosuje go na Was!



■ Bez obsługi języka polskiego Talkman stanowi co najwyżej ciekawostkę, a dołączony do zestawu mikrofon powinien przydać się w nadchodzących rozmowach VoIP przez PSP.

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: SCEI
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Jako pedagog z powołania zawsze będę popierał inicjatywy edukacyjne! Dobre głosy lektorów prezentujących wymowę w różnych językach.
ZŁE: Długie czasy ładowania i sporadyczne błędy w rozpoznawaniu głosu.
BRZYDKIE: Kaczor Max piękny nie jest... a i nie najlepiej mi się kojarzy.

MATT: To fajny programik edukacyjny – można pobawić się w naukę. Ale faktycznie poważnie raczej nie należy go traktować.

TALKMAN

NI PIES, NI WYDRA, A GADAĆ PO JAPOŃSKU POTRAFI

Talkman to nie jest zwykła gra. Zresztą nie wiem nawet, czy to gra w ogóle. Produkt ten określiłbym raczej jako całkiem ciekawą próbę przeniesienia elektronicznego translatora na małą konsolę Sony. Próbę odzianą naturalnie w kolorową szatę graficzną i wzbogaconą o charyzmatycznego bohatera po to, aby do zabawy i jednoczesnej edukacji zachęcić przede wszystkim młodszych użytkowników konsol.

→I W KOOPERACJI ZE SOBĄ

Najważniejszą rzeczą w przypadku Talkmana jest wykorzystanie... mikrofonu! To małe urządzonko znajduje się w zestawie z grą, a podpinamy je do portu USB. A do czego nam się właściwie przydaje? Ano do rejestrowania głosu oraz weryfikowania poprawności naszej wymowy w jednym z dostępnych w Talkmanie języków. Ale po kolei...

Naszym przewodnikiem po programie jest Max – mocno podejrzany kaczor o niebieskim upierzeniu. To właśnie on najpierw prosi nas o przetestowanie mikrofonu, a następnie oferuje kilka z dostępnych trybów zabawy. A mamy tutaj przede wszystkim całkiem spora bazę scenek sytuacyjnych, w takich językach jak chociażby angielski, japoński, francuski, czy włoski. Wybieramy więc sobie na przykład istnie maturalną scenkę zatytułowaną „na lotnisku" i już możemy prosić Maxa, aby zademonstrował nam, jak w języku japońskim brzmi pytanie „Where can I find the nearest hotel?". Ano właśnie, najpierw musimy wybrać jednak język źródłowy, a tym będzie pewnie angielski, bo obsługi naszej ojczystej mowy naturalnie w Talkmanie nie uświadczymy. Poszukiwane frazy podajemy Maxowi oczywiście za pośrednictwem mikrofonu i tutaj pojawia się pierwszy zgrzyt. Jeśli w wypowiedzianym zdaniu znajdzie się jakieś nieznane programowi słowo, prawdopodobieństwo uzyskania bezsensownej odpowiedzi jest bardzo duże. I tak na przykład, kiedy zapytamy „How old is your brother?", nasz żółtodzioby kaczor rozpozna zapewne pięć innych pytań, ale żadne z nich nie będzie miało nic wspólnego z tym, czego chcieliśmy się dowiedzieć.

→I W KOOPERACJI ZE SOBĄ

To oczywiście dobitnie udowadnia, że Talkman przeznaczony jest raczej do domowego użytku i nikt nie powinien z nim wychodzić na ulicę w nadziei na nawiązanie ożywionej konwersacji z jakimś Włochem czy Japończykiem. Co więcej, sam system rozpoznawania głosu nie zawsze sprawuje się tak, jak powinien. Co prawda w większości przypadków działa sprawnie i byłem z niego bardzo zadowolony, ale momentami... wręcz przeciwnie. Szczególnie widać to w minigierkach na rozumienie ze słuchu lub poprawną wymowę, gdzie niektóre zadania mogą doprowadzić do szewskiej pasji. Bardzo zdziwiłem się na przykład, kiedy jako osoba znająca troszeczkę język angielski, bez problemu zaliczyłem wszystkie najtrudniejsze testy sprawdzające mój akcent, intonację oraz wymowę, ale za żadne skarby nie mogłem zdobyć najwyższej oceny za wypowiedzenie tak banalnego zdania jak „Tea, please". W takich chwilach miałem ochotę złapać Maxa za ten niebieski, kaczy łeb i... Ech, nieważne.

Na płytce znajdziecie też kilka dodatków w postaci głosowego notatnika, gdzie możecie nagrywać bardzo krótkie informacje, czy też kalendarza, budzika i tym podobnych duperelków. Chociaż **Talkman** faktycznie przedstawia pewną wartość jako sprytny program do nauki podstawowych zwrotów w języku obcym, a szczególnie wymowy oraz intonacji w brytyjskim angielskim, to proponowałbym potraktować go raczej jako ciekawostkę i podziękować za wprowadzenie na rynek pespekowego mikrofonu, który być może w przyszłości zostanie lepiej wykorzystany. No chyba, że właśnie zaczynacie przygodę z angielskim, albo bardzo chcecie wiedzieć, jak poprosić przemiłą Japoneczkę o numer telefonu. Wówczas można się skusić.

Qoora ■■

OCENA 6.7/10
FAJNA ZABAWKA POKAZUJĄCA MOŻLIWOŚCI PSP

PS2 | Xbox

- Wydawca: Global Star
- Producent: Eutechnyx
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□

DOBRE: Nie znalazłem.
ZŁE: Nie uwierzycie, ale owszem. Sporo tego.
BRZYDKIE: Pytanie jest tendencyjne.

GULASH: Czy ten Hummer faktycznie jest taki okropny, jakim widzi to Marc Elie? Taka głupia kwestia – jeśli developer gry nie ma jej na swojej podanej stronie WWW w katalogu dotychczas wydanych pozycji, to najwyraźniej nie ma ochoty być z nią kojarzony. Tak, to niskobudżetowa gra, jakich coraz więcej będziemy oglądać na PlayStation 2. Taki tytuł kosztuje na pececie dwie dychy, „z gazetką" i za tyle można go kupić.

HUMMER: BADLANDS

NIE ZAPUSZCZAJCIE SIĘ NA ZŁE ZIEMIE

Gdy usłyszałem, że w Hummer Badlands trzeba zmieniać biegi stosownie do terenu i blokować dyferencjał, pomyślałem, że ta gra może być wyzwaniem. Głupie owe myśli uleciały mi z głowy w ciągu pierwszych kilkunastu minut spędzonych z grą, a następne parę godzinek tylko utwierdziło mnie w przekonaniu, że HB nie jest warte nawet nośnika, na którym je wytłoczono.

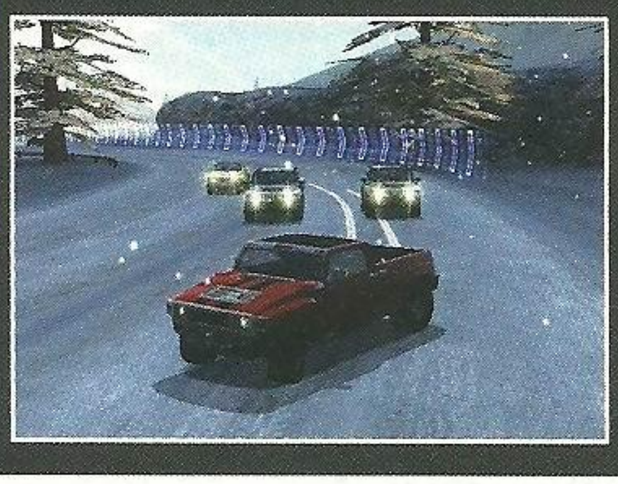
→I HUM, HUM

Wiecie, chciałbym mieć Hummera, ale nigdy nie pomyślałbym, żeby się nim ścigać. Owszem, pierwszy model z pewnością świetnie spisuje się w terenie, gdyż zrobiono go na potrzeby armii amerykańskiej, ale już następne dwa są terenówkami niemal wyłącznie miejsko-autostradowymi. Jakkolwiek by to głupio nie brzmiało. Owszem poradzą sobie na bezdrożach lepiej niż przeciętne auto, ale prawdopodobnie przegrałyby walkę w błocku ze stareńkim UAZem. No ale do rzeczy.

Wybieramy więc swojego Hummera i ruszamy na poszukiwanie jakichś bezdroży. No i musimy obejść się smakiem, bo większość tras jest dość banalna i można po nich zasuwać w zasadzie nie zdejmując palca z gazu. Jedynym wyjątkiem jest Extreme Off-Road, gdzie mamy do pokonania nieco bardziej wymagające przeszkody i właśnie w tym trybie musimy wybierać na jakim biegu terenowym pojedziemy i czy zablokujemy dyferencjał. A raczej gra każe nam wybrać, gdy tylko dojedziemy do jakiejś przeszkody w postaci, na przykład, leżących na drodze pni. Zabawa w Extreme Off-Road kończy się jednak szybko, bo dwie zaledwie trasy pękają w najwyżej 40 minut. Potem pozostaje już wyłącznie ściganie się w trybie Championship oraz jakieś Time Triale i inne pierdółki.

Zresztą Championship też nie olśniewa – każdą z pięciu tras w pięciu lokacjach (Peru, Arizona, Kalifornia, Colorado, Nowy Jork) można wygrać za pierwszym podejściem, ale z lekką frustracją – fizyka jest mocno baunsująca, detekcja kolizji zasysa, przeciwnicy są słabi jak niemowlaki, że o kulejącej animacji nie wspomnę. A także o tym, że każda z pięciu tras w danej lokacji poskładana jest z tych samych odcinków, więc dość szybko zaczynają się nudzić. Aha, split screena nawet nie ruszajcie – chrupie jeszcze bardziej, a tryby multi są po prostu beznadziejne.

■ W Hummer Badlands mamy do wyboru kilkanaście modeli Hummerów, jednak tak naprawdę są to trzy samochody (H1, H2 oraz H3) i różnią się wyłącznie wyglądem zewnętrznym (wersja pick up, wersja wagon z olbrzymią kabiną, wersja strażacka, Patriot, gangterska), ale osiągami już nieszczególnie.



■ Nędzna grafika i słaby model jazdy odpychają od Hummera. A przecież można tanio i dobrze – jak choćby w Ford Street Racing...

→I HUMMER MY ASS

Bez względu na moją miłość do Hummerów (jeździ ich kilka po Polsce i zawsze się za nimi oglądam), nie polecam tej gdy nikomu, a nawet zdecydowanie odradzam – jest zwyczajnie brzydka, słaba i krótka – najwyżej parę godzinek niezbyt przyjemnego grania.

Marcellus ■■

OCENA 4.1/10
BEZ MŁOTKA NIE PODCHODŹ

NEW SUPER MARIO BROS.

CZASEM NIE WARTO EKSPERYMENTOWAĆ. NIE WARTO I JUŻ

Nintendo DS

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: W prostocie siła – Mario jak zawsze rządzi.
ZŁE: Ta sama prostota może komuś przeszkadzać; mi – nie.
BRZYDKIE: Śmiejący się Bowser. Niemal czuć, że nie myje zębów.

MARCELLUS: Po wysiłku umysłowym nad Brain Training postanowiłem nieco zniweczyć wysiłki profesora Kawashimy i pograć w jedną z gier Nintendo, które tak fatalnie ponoć wpływają na pracę mózgu. New Super Mario Bros. świetnie sprawdziło się w tej roli, bo to radosna, oldskulowa gra. Problem był jeden, a na imię mu było Gulash – wyszarpanie mu z rąk DSa z Marianem graniczyło z cudem.

Właśnie mija piętnaście lat od ostatniej dwuwymiarowej platformówki z Mario w roli głównej. Piętnaście lat! Wprawdzie pojawiały się remake'i kolejnych części na GBA, a sam Maryjan gościnnie występował gdzie tylko się dało, to jednak jakimś cudem Nintendo nie zapędziło przez ten czas Shigeru Miyamoto do deski kreślarskiej. Nadszedł ten czas...

→I GRY ROBIĆ, NIE CUDOWAĆ

To prawda – innowacja tym razem nie była głównym celem, jaki przyświecał Nintendo. Przecież każda kolejna gra z Mario na nowej konsoli tej firmy zawsze budziła wiele emocji i rozpalała graczy do czerwoności, czy to dzięki mechanice gry, czy kapitalnemu designowi światów. Tym razem jednak Ninny postawiło na sprawdzony i wielokrotnie wykorzystany schemat. Czy to źle? Nie, chyba nie... Japończykom z Kioto przyda się szczypta cynizmu w coraz bardziej mainstreamowym świecie gier video; muszą się do niego adaptować, albo po prostu zaginą w natłoku wirtualnych gangsterów, wyrzynek z tysiącami wojowników na ekranie, czy racerów w wysokiej rozdzielczości. Tym samym stworzyli grę, która trafi absolutnie do każdego – dziecka, nastolatka, dorosłego. Każdy słyszał przecież o Super Mario, każdy wie, że to synonim znakomitej zabawy i każdy będzie umiał w niego grać już po kilku minutach.

→I 5-1 MARIO START!

Nie potrzeba długiego wprowadzenia, czy nawet intra – po kilku sekundach wiemy już, że Bowser Junior porywa Brzoskwinię sprzed nosa Mario, a nasz dzielny wąsacz za wszelką cenę chce odzyskać ukochaną. Droga wiedzie przez osiem światów, podzielonych na liczne, choć niedługie poziomy. W połowie każdego z nich znajduje się forteca Juniora (a gracza czeka krótki i łatwy pojedynek), na końcu zaś – zamek z bossem.

Gra nie jest specjalnie trudna. Przebicie się przez nią za pierwszym razem nie powinno zająć Wam więcej, niż 4-5 godzin. Jednak jak wszem i wobec wiadomo od lat, gry z Mario w tytule nie polegają na tym, żeby je po prostu ukończyć. Prawdziwe wyzwanie to ukończyć je w stu procentach – zdobyć wszystkie gwiazdki, odwiedzić każdy świat, opukać każdą rurę. **New Super Mario Bros.** oczywiście nie zrywa z tradycjami i każdy, kto zamierza poważnie podejść do sprawy, musi poświęcić kilkanaście godzin, jak nie lepiej. Choć samo zbieractwo nieco rozczarowuje – na każdym poziomie, oprócz standardowych monet (za sto gra wypłaca dodatkowe życie) są raptem tylko trzy wielgachne pieniądze, to i tak daleki jestem od narzekania. Konstrukcja zarówno świata, jak i leveli jest bowiem doskonale przemyślana – niektóre przejścia otwierają się tylko, gdy gracz zdobędzie określoną liczbę gwiazdek, jest mnóstwo charakterystycznych skrótów rurami, a żeby dostać się do dwóch światów, trzeba się trochę natrudzić.

Przebieg zabawy jest oczywisty – Mario napiera w prawo, zbiera monety, skacze na przeciwników i wykorzystuje power-upy, o których więcej w ramce. To w dużym skrócie, bo są przecież poziomy pod wodą, w których kapitalna bezwładność małego ludka staje się jeszcze bardziej zabawna, pojedynki z bossami, kilka wajch do przełożenia, czy masa innych atrakcji. Od gry nie sposób się oderwać, bo każdy poziom potrafi czymś zaskoczyć. Warto też zauważyć, że w porównaniu do starych Marianów wąsacz ma nowe ruchy, na przykład odbijanie się od ścian podczas skoku.

W grze znalazły się również dwa bonusy, którym warto poświęcić nieco miejca. Pierwszy to niezwykle zabawny tryb multiplayer dla dwóch graczy, w którym Mario i Luigi walczą o pięć gwiazdek. Drugim zaś są mini-gry, żywcem wycięte z remake'u Super Mario 64 na DSa. Co prawda jest ich kilkadziesiąt, ale jedynym dodatkiem jest możliwość zabawy przez wifi w mini-gierki multiplayerowe przy wykorzystaniu jednego carta. Tak więc – recykling, niestety.

→I 5-1 MARIO CLEAR!

Oprawa jest znakomita, choć oszczędna i w miarę prosta. Wwszystkie ruchome obiekty, czyli Mario i jego liczni przeciwnicy są renderowani w pełnym 3D, dzięki czemu animacja postaci jest doskonała. Oczywiście tła są dwuwymiarowe, proste, bez zbędnego chaosu czy niepotrzebnego udziwniania – od razu wiadomo, na co można wskoczyć, gdzie czają się Goombasy, a gdzie kolejne przejście. Mimo to są ładnie animowane, a miejscami wielopoziomowe. Przygrywająca w tle muzyczka to oczywiście remiksy znanych marianowych kawałków, a i sam bohater od czasu do czasu potrafi wypowiedzieć kilka swoich słynnych kwestii.

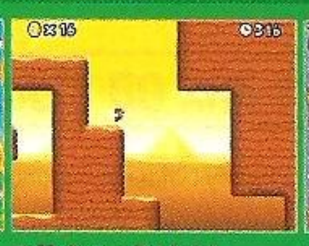
New Super Mario Bros. to nie tylko godny spadkobierca tradycji świata Mario – to także, a może przede wszystkim, prztyczek w nos dla zafascynowanego pełnym 3D i free-roamingiem świata gier video. Jak się okazuje, w 2D ciągle jest siła i moc, a gdy do tego dojdzie jeszcze magia Nintendo, to jedno staje się pewne: warto tę grę zdobyć. Oczywiście tym razem świat nie zadrży w posadach i nie padnie na kolana przed geniuszem innowacji Ninny, ale mimo wszystko to i tak znakomita pozycja.

Gulash ■■

OCENA 9.0/10
NAJLEPSZE, CO NINTENDO MA DO ZAOFEROWANIA

Czym byłaby gra z Super Mario bez power-up'ów?

■ Duuuży grzyb (obecność którego symbolizuje latająca skrzynka na mapie świata) zmienia Mariana w człowieka-demolkę.



■ Mały grzyb z kolei powoduje, że bohater kurczy się do rozmiarów pchły. Skacze dalej i przeciska się przez wąskie przejścia.

■ Najczęściej używany kostiumik z białą czapką i rękawiczkami pozwala na wyplucie z siebie fireballa. Mało oryginalne, ale działa.

■ Skorupa żółwia sprawia, że Marian lepiej pływa, a także turla się z górki na pazurki bez obawy o kontakt z przeciwnikami.

■ A taki migający sobie Mario jest przez chwilę nietykalny dla przeciwników. Przydaje się w sytuacjach bez wyjścia.

■ Mapa świata oczywiście nawiązuje do klasyki, ale czy jest w tym coś złego? Z drugiej strony mini-gry (z prawej) wyjęte żywcem z Mario 64 DS trochę rozczarowują. Mogli wrzucić coś nowego.

■ Pan po lewej to jeden z bossów – rzecz nietypowa w pinballach. Na planszy ma on własne flippery, dzięki którym odbija Odamę z powrotem do gracza i chroni tym samym fortyfikacje i swoich żołnierzy. Wystarczy jednak wysłać zbrojne oddziały w celu ich przejęcia, by starcie obróciło się na niekorzyść olbrzyma. Łatwo powiedzieć, trudniej zrobić.

GameCube

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Vivarium
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Odważny i sprawdzający się w praniu pomysł. Genialny narrator.
ZŁE: Krótka i dla większości zapewne zbyt dziwna.
BRZYDKIE: Ta gra i na DC nie byłaby królową piękności.

GUŁASH: Aż dziw, że Nintendo sponsorowało produkcję tak niszowej i nietuzinkowej gry. Jest faktycznie maksymalnie odjechana, pomysłowa, ale nie wyobrażam sobie kogoś poza szalonym kolekcjonerem, kto by się nią zachwycił. Zdziwił – tak, ale na pewno nie zachwycił. Olbrzymim błędem jest przy tym brak możliwości wyłączenia dymków z tekstami.

ODAMA

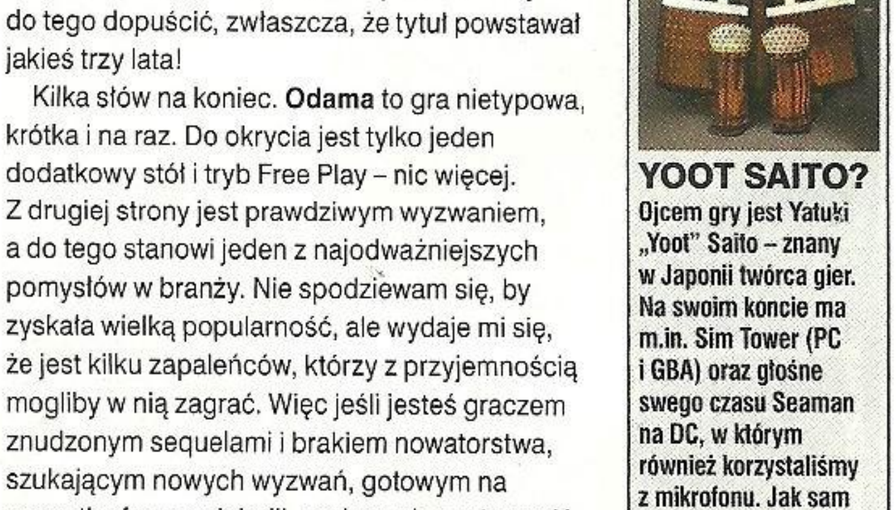
NAJDZIWNIEJSZY GATUNKOWY MIX OD CZASÓW...

No właśnie, nie przypominam sobie bardziej osobliwej gry, która ukazałaby się w Europie. A zwłaszcza takiej, w którą mimo wszystko dałoby się zagrać. Bo czymże jest produkt Vivarium? Na pierwszy rzut oka to pinball – jest kula (tytułowa Odama) i są flippery. Komplikacje pojawiają się, gdy wychodzi na jaw, że za stoły robią pola bitew umiejscowione w feudalnej Japonii, a bilą rozwalamy fortyfikacje wroga. Jednak to nie wszystko. Na arenie znajdują się również nasze oraz wrogie jednostki, które toczą ze sobą zaciętą walkę. Podwładnym należy wydawać komendy przy użyciu mikrofonu, przyczepianego do pada za pomocą plastikowej nakładki, dzięki czemu nie potrzeba trzeciej ręki. Czyli jednak strategia. Ale do tego dochodzą elementy zręcznościowe rodem z Pikmina: a to należy przenieść ogromny klucz, który otworzy nową rampę (tutaj w postaci wąwozu bądź rzeki) lub pokonać szoguna o rozmiarach wieżowca. Brzmi to jak chory sen pijanego idioty, jednak okazuje się, że taka mieszanka może być wybuchowa!

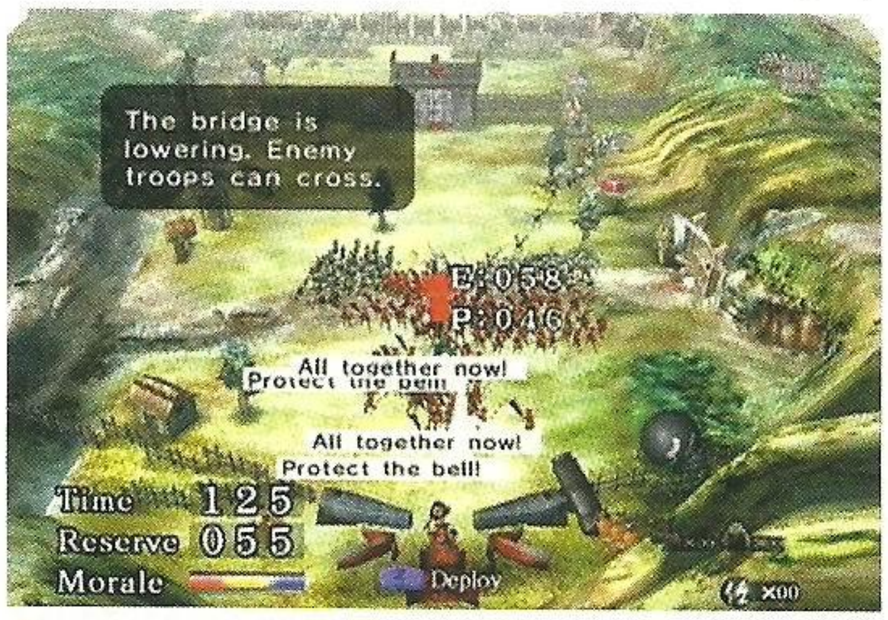
→| HARDCORE-GAMERS ONLY!

Podstawowym zadaniem gracza podczas każdej bitwy jest przeprowadzenie Ninten-dzwonu do wrót na drugim końcu planszy. Po drodze czeka mnóstwo przeciwności, jak rwące rzeki, strome wzniesienia czy setki wrogich żołnierzy. Należy je pokonać przy użyciu dwóch wspomnianych rzeczy: Odamy i własnych jednostek, ale wymaga to sporej podzielności uwagi. Bo gdy ogromną kulą rozwalamy mury i wieże strażnicze, musimy jednocześnie wydawać odpowiednie rozkazy, pokroju „naprzód", „cofnąć się", „otoczyć i zniszczyć". To nie wszystko, bo Odamą warto zbierać power-upy, omijając przy tym własne wojska, należy czuwać nad ich morale podsyłając posiłki i wydawać rozkazy odpowiednim grupom, by zamknęły tamę na rzece bądź wzniosły kładkę. Wierzcie mi, że to tylko czubek góry lodowej. Nie ukrywam, że jest strasznie trudno, co widocznie było zamierzeniem twórców, gdyż wszystko rozgrywa się na czas, a w następnej walce mamy tylko tylu żołnierzy, ilu przeszło przez bramę w poprzedniej wraz z niosącymi magiczny dzwon. Nie raz, nie dwa i nie dziesięć powtarzałem stół, ledwo wytrzymując kąśliwe uwagi narratora. Jednak zabawa jest na tyle oryginalna i wciągająca, że bez trudu powstrzymywałem się od odłożenia pada. Zasady opanowuje się zaskakująco szybko, problemy sprawia dopiero skuteczne wykorzystanie nabytych umiejętności.

Do tego stoły zaprojektowano naprawdę ciekawie, każdy kolejny zaskakuje czymś nowym, a komendy głosowe nie są zbytecznym dodatkiem. Szkoda tylko, że gra jest krótka i nadrabia tylko wspomnianym poziomem trudności. Myślę jednak, że w przypadku tak niszowego produktu nie ma to większego znaczenia.



■ Sterowanie wymaga dłuższej chwili treningu – nie dość, że przydaje się wszystko, co mamy na padzie...



■ ...to niemal bez ustanku korzystamy z gałki, krzyżaka, spustów, trzech przycisków i mikrofonu! A to podobno tylko nieco inny pinball.

→| JAPONIA W TWOIM DOMU

Do zalet Odamy zaliczam również nietuzinkowy klimat. Z jednej strony Hideji Otaki, japoński lektor, który z niesamowitą ekspresją szkicuje tło fabularne, wyjaśnia tajniki każdego stołu, a wreszcie cieszy się z wygranej bądź naśmiewa z porażki gracza (towarzyszą temu oczywiście angielskie napisy). Jego żywiołowe przemowy w połączeniu z ręcznie rysowanymi ilustracjami owocują miłym, orientalnym klimatem. Z drugiej strony, **Odama** to gra z jajem. Teksty narratora o Ninten-do, czyli Drodze Niebiańskiego Obowiązku czy Ninten Bell Army, której gracz jest dowódcą, są po prostu rozwalające. Również dymki pojawiające się w czasie gry, a symbolizujące wypowiedzi żołnierzyków, potrafią wywołać uśmiech na twarzy, jeśli oczywiście ktoś w całej zawierusze zwróci na nie uwagę.

Niestety gra leży na całej linii jeśli chodzi o oprawę wizualną. Z daleka wygląda to jeszcze znośnie, ale na zbliżeniach widać skrajnie niską rozdzielczość tekstur i przerażająco małą liczbę polygonów. Żołnierze wcale nie przypominają ludzi, prędzej figurki zrobione z zapałek. Ale, co niewybaczalne przy tak ubogiej oprawie, zdarzają się poważne zwolnienia animacji. Wprawdzie występują rzadko, ale jak już, to utrzymują się kilka ładnych sekund. Nie wiem jak można było do tego dopuścić, zwłaszcza, że tytuł powstawał jakieś trzy lata!

Kilka słów na koniec. **Odama** to gra nietypowa, krótka i na raz. Do okrycia jest tylko jeden dodatkowy stół i tryb Free Play – nic więcej. Z drugiej strony jest prawdziwym wyzwaniem, a do tego stanowi jeden z najodważniejszych pomysłów w branży. Nie spodziewam się, by zyskała wielką popularność, ale wydaje mi się, że jest kilku zapaleńców, którzy z przyjemnością mogliby w nią zagrać. Więc jeśli jesteś graczem znudzonym sequelami i brakiem nowatorstwa, szukającym nowych wyzwań, gotowym na wszystko fanem pinballi, możesz się zastanowić nad sprawdzeniem tej pozycji. Wielka szkoda, że u nas wypożyczalni gier ze świecą szukać, bo Odama właśnie w nich powinna święcić triumfy.

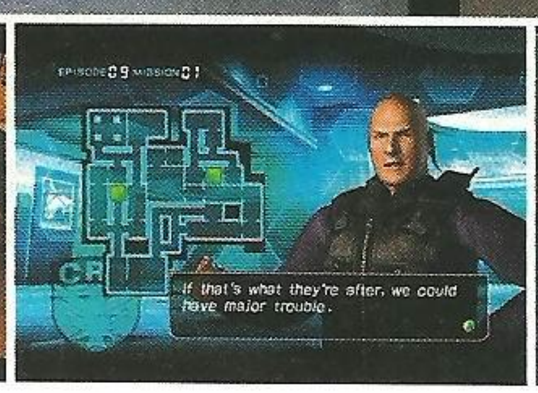
Kaxi ■■

OCENA 6.9/10
ODAMA – DARE FOR MORE

YOOT SAITO?

Ojcem gry jest Yatuki „Yoot" Saito – znany w Japonii twórca gier. Na swoim koncie ma m.in. Sim Tower (PC i GBA) oraz głośne swego czasu Seaman na DC, w którym również korzystaliśmy z mikrofonu. Jak sam mówi, projekt Odamy przedstawiał Nintendo trzy razy i dwukrotnie odszedł z niczym. Jednak zamiast zmieniać pomysł na grę, poprawiał samą prezentacją i w końcu projekt został przyjęty.

■ Niestety, Winback 2: Project Poseidon to jedna z tych gier, które próbują w miarę realistycznie naśladować konfrontację człowieka z kulą. Po trzech trafieniach nie ma już praktycznie czego zbierać z bohatera.



WINBACK 2: PROJECT POSEIDON

SIEDEM LAT PRACY TO ZA MAŁO, ABY LICENCJA WINBACKA PRZESTAŁA TAPLAĆ SIĘ W BŁOCKU

PS2 | Xbox

- Wydawca: KOEI
- Producent: Cavia
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Pomysł (ale tylko pomysł!) na dwie postacie w jednej misji, sporo strzelania.
ZŁE: Liniowa, słabo sprzedany patent ze współpracą agentów, szybko się nudzi.
BRZYDKIE: Sterylne, sterylne i jeszcze raz sterylne wnętrza!

GULASH: Po ekipie Cavia nie spodziewałem się jakiejś rewelacji, ale z drugiej strony dostarczyli choćby porządny Drakengard 2. Z tym większym żalem śpieszę poinformować, że Winback 2 ssie na całej linii. Zagadki dla niedorozwiniętych, klasyczny dubbing z innej epoki, zero wyzwania zarówno dla szybkich palców, jak i intelektu. No ale może ktoś ma ochotę na prostą, odmóżdżającą zabawę w walkę z terrorystami? Ja niespecjalnie.

Fabułę Project Poseidon możemy litościwie przemilczeć. Albo nie – terroryści atakują metro, trzyosobowa ekipa bohaterów rozbija ich w pył, a ich przełożony skrzeczy w mikrofon, że to dopiero początek czegoś większego. Craig, Mia i Bruno to trójka najlepszych agentów, którzy zaraz po zmiażdżeniu wroga odkrywają powiązania terrorystów z bardzo potężną i wpływową korporacją. A resztę łatwo już odgadnąć.

→I ROK NIE WYROK

Project Poseidon zapowiadał się naprawdę nieźle. Patent na strzelankę tpp, w której jedną misję przechodzi się równocześnie dwiema postaciami był ciekawy i (co ważne) rzadko w innych grach spotykany. Problem w tym, że twórcy Winbacka 2 nie mieli pomysłu, jak ciekawie sprzedać go graczom. Powodzenie każdej misji zależy od dwóch bohaterów, to fakt, ale kompletnie nie czuć, aby podczas akcji tak naprawdę wpływali na swe dalsze losy. Widzicie, na długo przed premierą gry developer zapewniał, że poczynania jednego agenta zawsze będą miały wpływ na losy drugiego. Przykładowo, jeśli pierwszy bohater spóźni się z odblokowaniem elektronicznych zamków, nie wysadzi na czas zbrojowni, nie zabije hordy terrorystów lub nie aresztuje wysoko postawionego przywódcy, to postać numer dwa będzie przez to miała kłopoty.

Niestety, w rzeczywistości nie można dowolnie przełączać się pomiędzy agentami. Dopiero w momencie, gdy wykonamy coś ważnego dla fabuły (przykładowo – Craig zastrzeli wszystkich terrorystów, Nick uwolni zakładników, a Mia przetnie kable doprowadzające prąd do budynku), automatycznie zaczniemy śledzić losy kolejnego ochotnika. Całe to gadanie o współpracy agentów można więc sobie darować, bo w zasadzie przechodzimy każdą misję dwa razy, tyle że w kawałkach. Ba, nawet jeśli któryś z bohaterów spóźni się z wykonaniem swojej części zadania (terroryści zabiją zakładników, jeden z poszukiwanych przestępców ucieknie, itp.), nijak nie odbije się to na fabule gry, a jedynie na końcowej ocenie misji.

→I DWA LATA, JAK DLA BRATA

Zapowiadało się poważnie, a wyszła prosta, liniowa i absolutnie standardowa strzelanka. Na początku bardzo zresztą fajna, bo agentami steruje się wygodnie, a spory celownik podczas wymiany ognia umożliwia precyzyjne odstrzeliwanie dowolnych partii ciała przeciwników. Odrobina wprawy i każdego napotkanego terrorystę częstuje się headshotem z odległości pięćdziesięciu metrów. I to jest fajne. Słabe jest natomiast to, że trzydzieści misji nowego Winbacka zaprojektowano na jedno kopyto. Po pięciu godzinach ma się już dosyć prostego schematu, opartego na strzelaniu do dwóch/trzech przeciwników jednocześnie i wciskaniu kolorowych przycisków, aby odblokować kolejne drzwi, zapory laserowe lub schowki.

Pierwszy Winback umiejętnie korzystał z motywu chowania się za ścianami i strzelania do przeciwników zza winkla, ale... to było siedem lat temu! Do licha, jest XXI wiek. Jeśli chce się wydać grę z gatunku „biegnij, strzelaj, kucnij", to albo się ją odpowiednio urozmaici, albo po pół godziny zabawa będzie totalnie nijaka. Cavia wmontowała w rozgrywkę proste mini zadania, ale ich żenująco niski poziom trudności to jakaś kpina! Winback 2 atakuje szare komórki graczy takimi zleceniami, jak konieczność znalezienia przycisku, który świeci się dwa kroki od bohatera, albo przestrzelenie włącznika, który ma przed nosem. Twórcy doszli do wniosku, że i to może być dla grającego zbyt trudne, bo na każdym kroku starają się udzielać podpowiedzi. Zabawnie brzmi tekst przełożonego „postaraj się odnaleźć przycisk, który dezaktywuje lasery. Gdy znajdziesz, naciśnij X, aby go wyłączyć". Nawet nie

chcę dodawać, że przycisk znajduje się trzy kroki od Craiga. Poziom trudności „zagadek" zwyczajnie urąga inteligencji grającego – nawet człowieka, który całe życie grał w japońskie slashery.

→I SIÓDEMKA TO (NIE)SZCZĘŚLIWA LICZBA

Winback 2: Project Poseidon ma kilka plusów. Co by o niej nie mówić, gra wygląda naprawdę porządnie i jest bardzo płynna. Podział jednej misji pomiędzy kilka postaci to fajny pomysł, nawet, jeśli w wykonaniu okazał się maksymalnie płytki. Tragicznie wypadł za to dubbing. W czasach, gdy gry stały się jedną z największych gałęzi rozrywki na świecie, pora odkryć, że profesjonalni aktorzy podkładający głosy nie są tacy źli. W świecie Winback 2 postacie komunikują się za pomocą zdań oznajmujących – nieważne, czy siedzą za biurkiem, czy znalazły się pod ciężkim ostrzałem. Ton głosu jest zawsze taki sam.

Matt ■■

OCENA 4.5/10
STERYLNA, NUDNA, ŁATWA I AŻ DO BÓLU LINIOWA

■ Wygląda naprawdę obiecująco – dwóch bohaterów w jednym momencie rozpoczyna tę samą misję. Niestety, na obiecującym wyglądzie się kończy.

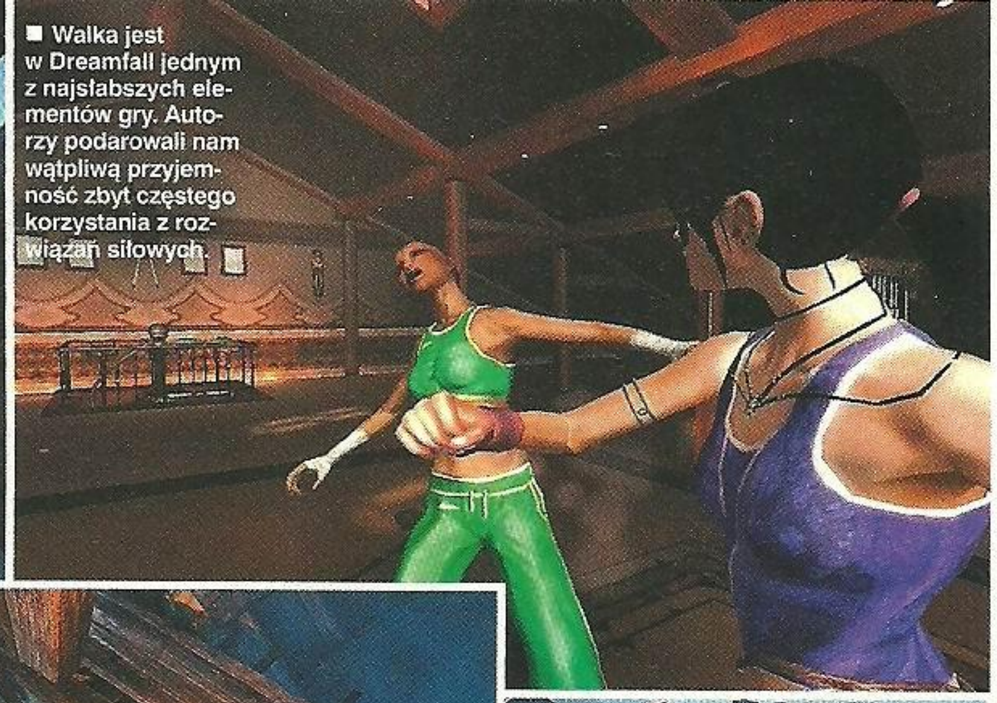
A co gra?

Winback 2 nie jest do końca taki zły. Co prawda sterylne plansze, katastrofalnie słabe dialogi, nużącą fabułę, liniowość i kilka skopanych patentów chciałoby się z miejsca zapomnieć, ale to nie znaczy, że programistom z Cavia należy się mogiła. Siedem lat minęło odkąd pierwszy Winback zdobył zasłużone nagrody – jego następca ma raptem kilka pomysłów, za które warto go pamiętać.

■ SKRADANIE
Okej, przez większość gry przeciwnicy i tak doskonale wiedzą, skąd nadchodzi bohater, więc obficie zasypują go ołowiem, ale czasem uda się ich zaskoczyć. W tym momencie pomocny okazuje się celownik. Jeden strzał i zaskoczony wróg pada na ziemię.

■ ALTERNATYWNE AKCJE
Wystarczy, że jeden z bohaterów pomyślnie przejdzie swoją część misji, a zostanie to odnotowane specjalną ikoną. Teraz, zaliczając misję drugim agentem, macie pewność, że swoje poprzednie dokonanie zobaczycie z jego nowej, świeżej perspektywy.

■ WALKI Z BOSSAMI
Nareszcie jakieś wyzwanie! Musicie wiedzieć, że podstawowi przeciwnicy nie stanowią w nowym Winbacku praktycznie żadnego zagrożenia. Dopiero bossowie wykazują odrobinę inteligencji i zaciekłości. Niewiele, ale zawsze...



■ Walka jest w Dreamfall jednym z najsłabszych elementów gry. Autorzy podarowali nam wątpliwą przyjemność zbyt częstego korzystania z rozwiązań siłowych.

DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY

Xbox | PC

- Wydawca: Aspyr
- Producent: Funcom
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

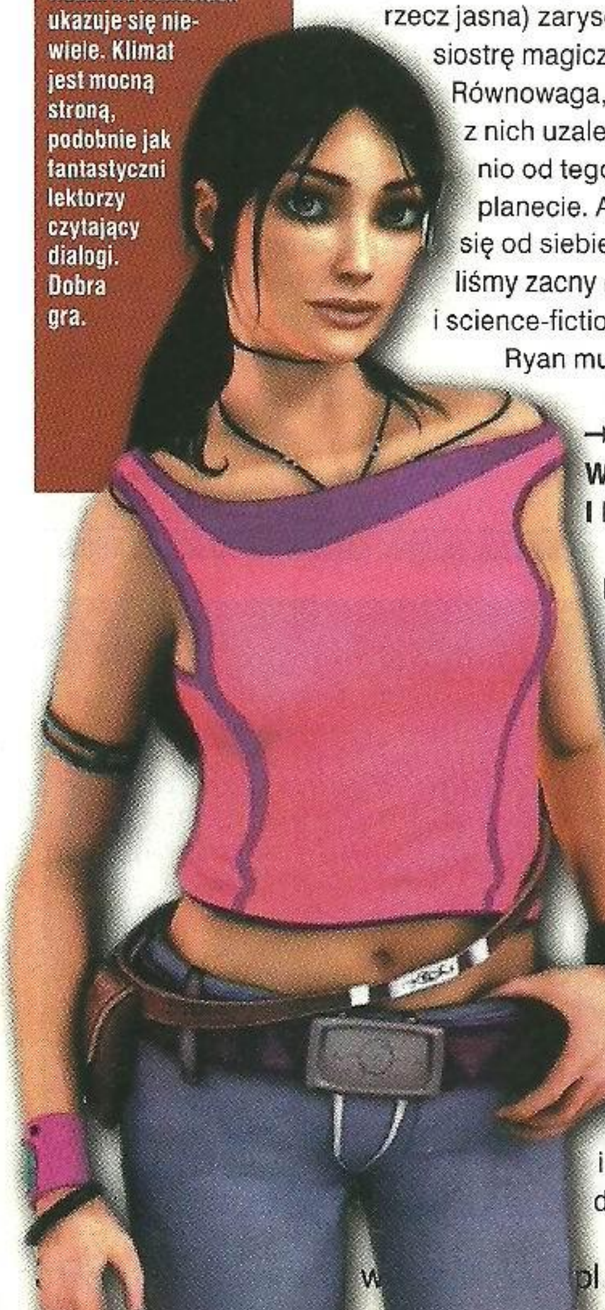
DOBRE: Świetny, rewelacyjny, miodny, czołgający gracza scenariusz! Wyciska mózg do ostatniej kropli! Uwielbiam go!
ZŁE: Elementy zręcznościowe – zwłaszcza walka i skradanie się. Po co to w ogóle tu jest? Kamera czasem się blokuje.
BRZYDKIE: Nie ma nic brzydkiego. Gra jest po prostu ładna i tyle.

MARCELLUS: Pomijając aspekty zręcznościowe, to czysta orgia dla fanów klasycznych przygodówek, których wszak na konsolach ukazuje się niewiele. Klimat jest mocną stroną, podobnie jak fantastyczni lektorzy czytający dialogi. Dobra gra.

CZŁOWIEK JEST ISTOTĄ NARRACYJNĄ

To znaczy, że przekazywanie sobie wiedzy o świecie w postaci historyjek pełni u niego kluczową rolę. Dlatego zapewne w każdej rodzinie jest ktoś, kto ogląda „M jak miłość" i dlatego też większą przyjemność sprawia nam śmianie się z dowcipów, niż z tego, że ktoś nas przez pięć minut będzie łaskotał. A stąd już blisko do założenia, że w dziedzinie gier brygada dobrych zręcznościówek nie zastąpi jednej dobrze opowiedzianej historii. Stąd sukcesy takich gier jak MGS i im podobnych, głównie ze względu na scenariusz. O ile jednak MGSy są bardzo fajnymi zręcznościówkami i pograć w nie można nawet nie czytając tych przewijających się mas dialogów, to Dreamfall podąża już trasą czystego opowiadactwa.

Ale z drugiej strony nie wiem, czy Dreamfall nie ma najlepszego scenariusza w historii gier na konsole. Jak to się stało? Otóż tytuł ten jest w prostej linii potomkiem słynnej The Longest Journey, która ukazała się sześć lat temu na PCty i w swoim czasie wstrząsnęła miłośnikami dobrych scenariuszy. W grze tej (przygodówce rzecz jasna) zarysowano Ziemię jako siostrę magicznej planety Arcadia. Równowaga, a wręcz istnienie jednej z nich uzależnione jest bezpośrednio od tego, co się dzieje na drugiej planecie. A ponieważ obie różniły się od siebie monstrualnie, otrzymaliśmy zacny mariaż świata fantasy i science-fiction, który bohaterka April Ryan musiała ratować.



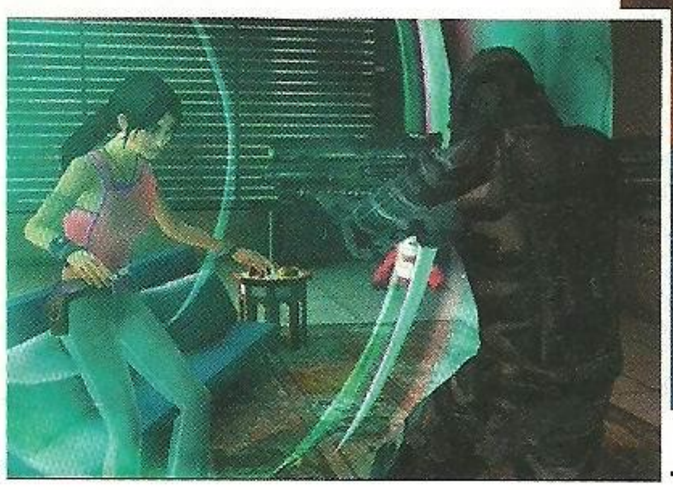
→I PODRÓŻE W CZASIE I PRZESTRZENI

Na tym poprzestanę, bo teraz w Dreamfall przenosimy się do tego samego świata, tyle, że 10 lat później. Niejaka Zoe Castillo, studentka bioinżynierii z Casablanki, nie ma łatwego życia. Zastajemy ją w momencie, kiedy nie ma przy sobie zupełnie nikogo, generalnie perspektywy słabe jak dzieci z Bullerbyn i gracz może sam sobie dopowiedzieć, o czym zapewne myśli. Tymczasem zostaje poproszona przez małą dziewczynkę o ocalenie April Ryan (tu gracze znający The Longest Journey dostają spazmów rozkoszy, bo to przecież bohaterka poprzedniej części gry). I tak zaczyna się cała zabawa. To, co się dzieje dalej porównać można tylko i wyłącznie do najlepszej powieści, albo świetnego filmu. Dialogi są błyskotliwe i ciekawe, pojawia się mnóstwo intrygujących pytań. Nie ma miejsca na przewijanie tekstu i ucinanie scenek. Tę grę się po prostu czyta i ogląda. Tym bardziej, że mimika bohaterów i gra aktorska ludzi „czytających" role postaci po prostu wymiatają! Ta gra przeszorowała mną po podłodze na sucho!

Zupełnie odmienną sprawą jest grafika. Nie jest to na pewno najpiękniejsza gra na Xboxa, ale trzeba powiedzieć, że zapewne jedna z bardziej artystycznych. Same projekty postaci (nie tylko ludzkich, bo przecież – jak się pewnie domyślacie – pogadamy sobie z różnymi dziwacznymi istotami), to sztuka na najwyższym poziomie. Ale to nie wszystko – każde pomieszczenie jest wypieszczone, każda przestrzeń zagospodarowana i miła dla oka. Nad tą grą siedzieli jacyś cholerni scenografowie i autentycznie ją dopieszczali. Za pierwszym razem grę przechodzi się przez jakieś dwanaście godzin i gwarantuję Wam, że dwie godziny z tego czasu będziecie się rozglądać po scenografiach. Nie widzę innej możliwości.

→I WSZYSTKO MA SWĄ CENĘ

Oczywiście nie można mieć wszystkiego. Zręcznościowy element Dreamfalla praktycznie nie istnieje. Autorzy wybitnie postawili nacisk na aspekt opowieściowy, walkę upraszczając do minimum i czyniąc z niej niemal loterię oraz strategię wciskania „mocnego ataku", póki obrona przeciwnika nie legnie w gruzach. Tak jak sądzę, że scenariusz Dreamfall jest jednym z najlepszych w historii, tak walki są po prostu ciepłą kupą. Nieco inaczej na szczęście jest



■ Nie jest to najładniejsza gra na Xboxa – tekstury mogłyby być ostrzejsze, ale na pewno jest to jedna z najbardziej artystycznych gier na konsole!

z puzzlami – dołożono je wyłącznie tam, gdzie pasują do scenariusza. Zobaczycie, że nie ma w tej grze ani grama zbędnego puzzla, który rozgryza się nie wiadomo po co. Mało tego – żaden z nich nie będzie zbyt trudny, bo i cała gra zbyt trudna nie jest. Na rozwiązanie wielu zagadek jest kilka sposobów, więc jeśli nie wpadniecie na jedno, wpadniecie na drugie. Właściwie można powiedzieć, że autorzy zrobili wszystko, żebyśmy na zbyt długo nie oddalali się od dialogów i kolejnych scen przygodowych.

Jeśli lubicie, czy kolekcjonujecie (jak ja) gry z ciekawymi scenariuszami, ustawiając je obok książek, Dreamfall można bez cienia wątpliwości zaszeregować w poczet najlepszych. Fakt, że jest to gra słaba pod względem zręcznościowym – pamiętajcie, ostrzegałem. Ale przysięgam, warta spędzonych z nią godzin. Naprawdę można i trzeba się wciągnąć!

Grabarz ■■

OCENA 8.2/10

NAJLEPSZY SCENARIUSZ NA KONSOLE? MOŻLIWE

O CO SIĘ BIĆ?

Przeciwnicy Dreamfalla (tak, tacy też są) zapytani zostali przeze mnie o zdanie na temat nowej części. Oczywiście nie wypowiedzieli się o niej pochlebnie. Otóż gra jest według nich na takim poziomie, że rozwiązania walki, jakie w niej zastosowano (mocny atak, słaby atak i blok) przynoszą wstyd autorom. Podobnie ze skradaniem się. Są tam elementy, które mają udawać skradankowe, ale tak naprawdę to jedna wielka bzdura – ani chowanie się w cieniu, ani kucanie – po prostu bieganie między NPCami. Wreszcie puzzle – niby wiele możliwości rozwiązywania, ale i tak wynik ten sam. A ja powiem tak: jeśli te marudzenia Wam przeszkadzają, przegapicie najlepszy scenariusz w tym roku. Jak dotąd.

SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD

PlayStation 2

- Wydawca: Xseed
- Producent: Nautilus
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Ciekawy system walki, możliwość dopasowania JR i magii do swoich potrzeb.
ZŁE: Głosy postaci, męcząca, fabuła mogłaby być lepiej poprowadzona.
BRZYDKIE: Nie podoba mi się ten miks Ameryki i świata fantasy.

MARCELLUS: Owszem, może i jest to niezła gra, ale kot-gangster i laseczki w strojach rodem z mokrych snów panów dzwoniących po panienki poprzebierane za pielęgniarki, uczennice, czy pokojówki, to dla mnie czystej wody profanacja legendy Ala Capone i gangsterskich klimatów. Dziękuję, postoję.

CIĘŻKIE JEST ŻYCIE FANA ERPEGÓW

Dwa najważniejsze problemy gracza to permanentny brak gotówki oraz kompletny brak czasu. To właśnie one sprawiają, że nie jest możliwe sprawdzenie absolutnie każdego tytułu, jaki by się chciało. Nie ma jednak co narzekać, bo są tacy, którzy mają gorzej. Ot, choćby fani rpg. Wystarczy, że jednego miesiąca ukaże się Dragon Quest i Oblivion, i już mają zajęcie na następnych kilka miesięcy. Niby fajnie, ale kiedy mają grać w takie Shadow Hearts, które może nie jest specjalnie długie (koło trzydziestu godzin zabawy), ale za to oferuje kilka zakończeń?

→I DZIWOLĄG

Jeśli można coś powiedzieć o ludziach mających słabość do tego gatunku gier, to na pewno należy ich nazwać niezwykle tolerancyjnymi. Mało kto jest w stanie znieść powykręcane fryzury, bohaterów w strojach żywcem wyjętych z balu przebierańców i dziwaczne, pojawiające się znikąd wrogo nastawione stworzenia. Jednakże w przypadku From The New World trzeba wykazać się jeszcze większą wyrozumiałością, bo autorzy niespecjalnie się ograniczali i do jednego wora wrzucili świat Ameryki lat trzydziestych, postacie posługujące się magią, gadającego kota-gangstera, zmieniającą się w demony Indiankę, a także szalonego ninjasa walczącego ogromnym mieczem. A czy mówiłem już, że jedna z misji polega na odbiciu Ala Capone z więzienia? To tylko dodam, że to dopiero początek zabawy i dalej jest równie egzotycznie, co niekoniecznie musi się podobać. I mi nie przypadło do gustu – na przykład kompletnie nie przemawiają do mnie sceny jak ta, gdy występowi muzyka w barze przysłuchują się gangsterzy w garniturach i kapeluszach, dama w pięknej sukni oraz grupka wariatów składająca się z dzieciaka ubranego w dżinsy i kurtkę, ninjasa w kolorowym kostiumie oraz niemal rozebranej do naga Indianki, ale rozumiem, że z Wami niekoniecznie musi być tak samo.

Combo is the key

Combosy umożliwiają poczęstowanie przeciwnika serią ciosów, przez co traci on więcej punktów życia niż podczas pojedynczych ataków. Poza tym pozwalają danej postaci wepchnąć się w kolejkę i wykonać ruch wcześniej, niż to było pierwotnie zaplanowane. Dobrze wykonana akcja zespołowa może nie tylko osłabić mocnego wroga, ale także zabić słabszych.

■ Jeśli masz naładowany pasek pozwalający odpalić kombinację zastanów się nad ciosem, jaki chcesz zadać. Jeśli planujesz drugą postacią uderzyć czarem po ziemi, wybierz atak powalający przeciwnika. Do wyboru jest też cios zwykły, albo wyrzucający w górę.

■ Teraz musisz trafić we wszystkie pola na Judgement Ringu postaci, którą rozpocząłeś combosa. Najlepiej trafiać w wąskie pola oznaczające, że zostaną zadane większe obrażenia. W przypadku niepowodzenia, akcja kończy się zwykłym atakiem.

■ Ostatnim problemem jest wciśnięcie odpowiedniego przycisku – jeszcze przed zadaniem ciosów przez pierwszą postać, Judgement Ring zaczyna się kręcić i widać symbol jaki trzeba wdusić, by combo mogło być kontynuowane. Łatwizna!

■ Co to za rpg bez magii? Spokojnie, jest także i tutaj – każdemu bohaterowi da się przypisać wybrane czary, które w objazdowym sklepie prowadzonym przez parę gejów-motocyklistów (wow!) można odpowiednio podrasować.

→I WŁADCA PIERŚCIENIA

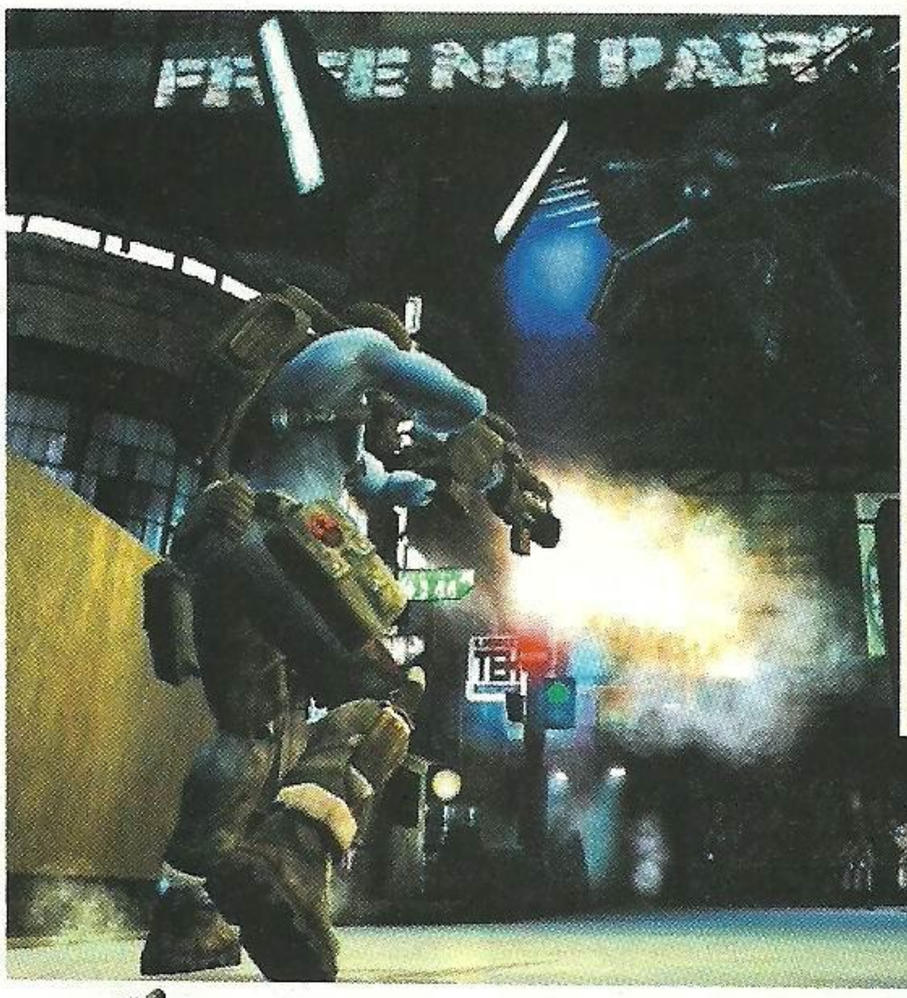
Warto jednak przymknąć oko na nietypowy, trochę dziwaczny klimat gry, bo pod tym płaszczykiem kryje się spora beczka miodu, czyli ciekawe walki i bardzo przyjemny system ich rozgrywania. Główny element stanowi tak zwany Judgement Ring, pojawiający się po wybraniu akcji (atak, użycie przedmiotu), a działający na zasadzie odpowiedniego timingu – trzeba w wyznaczonym kolorowym polu zatrzymać poruszającą się wskazówkę. Odpowiednio szybka reakcja owocuje trafieniem w pole i wykonaniem czynności, ale przespanie momentu wduszenia przycisku powoduję utratę kolejki. Dlatego też sporą część czasu poświęca się na doskonalenie Judgement Ringów dla każdej z postaci – da się zwiększyć liczbę pól tak, aby możliwe stało się zadanie kilku ciosów zamiast jednego, czy na przykład zwolnić tempo biegu wskazówki. Ponadto bohaterowie korzystają ze swoich dodatkowych umiejętności – Shania zmienia się w silne demony, a Natan strzela kilkukrotnie ze swoich pistoletów.

Walki rozgrywają się w systemie turowym i w rogu ekranu widać kolejność ruchów, jednakże możliwa jest jej zmiana w trakcie zabawy, a dokładniej mówiąc w czasie odpalania kombinacji. O combosach poczytacie w ramce, w tym miejscu napiszę, że w wielu momentach wykonanie grupowego ataku jest po prostu niezbędne, by marzyć o wygranej. Nawet najsłabsi przeciwnicy potrafią konkretnie dokopać, a silniejszych po prostu trzeba jak najdłużej powstrzymywać przed zadaniem ciosu – właśnie dlatego dobrze jest odpalić combo, bo w przypadku powodzenia da się zaatakować wszystkimi członkami grupy. Inna sprawa, że przeciwnicy też korzystają z dobrodziejstw ataków zespołowych, co utrudnia zabawę

→I MOŻNA OBADAĆ

Przy Shadow Hearts bawiłem się dobrze, ale dopiero w momencie, gdy postanowiłem grać tylko cztery, pięć godzin dziennie. W większych dawkach zaczynają męczyć częste losowe walki, animacje przemiany Shanii, których nie da się ominąć, słabej jakości dubbing, czy chociażby muzyka, która nie jest wcale taka zła (raz jazzowe kawałki, raz bardziej elektroniczne z mocnym żeńskim wokalem), ale po prostu za rzadko się zmienia. Niespecjalnie przeszkadzały mi też niezbyt duże labirynty i ich małe zróżnicowanie, a przy tym oko cieszyła przyjemna, kolorowa oprawa z tym, że żadnych cudów graficznych tutaj nie ma. Na pewno warto w Shadow Hearts zagrać, bo jest to gra ciekawa pomimo faktu, że główny wątek fabularny za często rozmywany jest pobocznymi. Ale oczywiście najpierw zajmijcie się Dragon Questem. **Mielu** ■■

OCENA 7.2/10
ALTERNATYWA DLA D-QUESTOWYCH ŻELKÓW



■ Rogue Trooper nie jest tak widowiskowy i satysfakcjonujący, jak Ratchet: Gladiator, ale przy nim również spędzicie mnóstwo emocjonujących chwil!

ROGUE TROOPER

SĄ GORSZE RZECZY OD ŚMIERCI

PS2 | Xbox

- Wydawca: Eidos Int.
- Producent: Rebellion
- Liczba graczy: 1-2 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Szybka, dynamiczna zabawa, solidna oprawa graficzna, dużo strzelania.
ZŁE: Po co chowanie się w cieniu? Po co skradanie, skoro i tak się z niego nie korzysta?
BRZYDKIE: Czasem coś chrupnie, ale generalnie gra jest wyszlifowana.

MARCELLUS: Rebelianci po raz kolejny udowadniają, że znają się na robieniu shooterów fpp – w końcu to oni stworzyli niegdyś grę Alien vs. Predator na Jaguara, a niedawno dostarczyli bardzo porządne Sniper Elite. Gdyby jeszcze tylko dostali więcej kasy, to mogliby swobodnie stworzyć grę konkurującą z najlepszymi. Warto postrzelać.

Nazwiecie go niebieskoskórym następcą Duke'a, nazwiecie smerfem na sterydach, konkurentem dla Ratcheta lub po prostu „kolejnym" twardzielem na rynku gier. Ale nieważne, jak go określicie, bo i tak nie zmieni to faktu, że genetyczny żołnierz ze stajni Eidosa, to bohater jednej z fajniejszych i bardziej klimatycznych strzelanek tpp, jakie w tym roku pojawiły się na konsolach do gier. Pierwsze minuty intra, pierwsze pociągnięcie za spust karabinu i pierwsze ofiary na koncie bohatera upewnią Was, że **Rogue Trooper** to gra, w którą autorzy włożyli więcej, niż kilka miesięcy ciężkiej pracy. Akcja non stop pędzi do przodu, karabin Rogue'a nigdy nie odpoczywa, a wydarzenia zmieniają się szybciej, niż w dobrym kryminale. Czego chcieć więcej?

→I PUKA GRANATNIKIEM

Fabuła gry jest naprawdę fajna i możecie zgłębić ją na dwa sposoby. Opcja numer jeden zakłada przeczytanie komiksu, z którego dowiecie się wszystkiego na temat błękitnej skóry naszego żołnierza, powodów, dla których walczy na froncie oraz roli, jaką odgrywa w tym wszystkim planeta Nu Earth, gdzie toczy się akcja gry. Ale nawet jeśli nie macie komiksu, to w dalszym ciągu nic nie stoi na przeszkodzie, aby solidnie wkręcić się w przedstawioną tu historię. Z pomysłowo wyreżyserowanego intra dowiecie się, że niebieskoskórzy wojownicy to genetycznie hodowani żołnierze, stworzeni do walki z oddziałami opozycji – Nort. „Niebiescy" radzą sobie na froncie naprawdę nieźle (mają wyostrzone zmysły i są odporni na każdy rodzaj bojowej trucizny), jednak wszystko zaczyna się psuć, gdy dowódca Rogue'a wpada na odkrywczy plan zdrady swoich ludzi. Sprawnie zorganizowana zasadzka sprawia, że troopersi wybici zostają do ostatniej sztuki. Okej, przedostatniej, bo Rogue uchodzi z życiem i od tej pory nie zatrzyma się, dopóki nie ukarze winnego.

Muszę uczciwie przyznać, że chłopaki z Rebellion wykonali świetny ruch oddając nam pod kontrolę wkurzonego, uzbrojonego po uszy mutanta, który przeciwnikami wyciera sobie tyłek. Tak kapitalnej jatki nie widziałem od czasów czwartego Ratcheta!

→I PRZEDSTAWIA SIĘ NOŻEM

Kartą przetargową gry jest ogromna siła ognia i jatka, jaką z jej pomocą urządza bohater. **Rogue Trooper** to tytuł, w którym poczujecie moc każdej wystrzelonej kulki. Częstowani ołowiem przeciwnicy odlatują kilka metrów w tył, robią kosmiczne przewroty i zdychają w ciężkich konwulsjach. Fizyka w grze sprawuje się bezbłędnie – to dzięki niej tak przyjemnie strzela się do żołnierzy z Nort i patrzy na ich późniejsze reakcje. Znaczącą rolę w wyprawie Rogue'a odgrywają jego martwi (!) towarzysze. Widzicie, z genetycznie tworzonymi żołnierzami jest tak, że nie da się ich do końca zabić. Na oczach naszego bohatera giną (a raczej zostają zmasakrowani) jego trzej najlepsi przyjaciele – Gunnar, Bagman oraz Helm. Jednak wszystkie ich wspomnienia oraz świadomość zapisane zostają na specjalnym chipie, który każdy żołnierz nosi u podstawy czaszki. Kilka fachowych cięć nożem i Rogue staje się szczęśliwym posiadaczem trzech scalaków po zmarłych przyjaciołach. Od tego momentu Gunnar opracowywał będzie nowe upgrade'y do spluw bohatera (mocniejsze pociski, nowe fuzje, eksplodujące dodatki), Bagman uzupełni kolekcję apteczek oraz zdrowotnych dopałek, zaś Helm pomoże w forsowaniu elektronicznie zamkniętych drzwi. W praktyce wygląda to dość zabawnie, bo dyskutujący z plecakiem, hełmem i spluwą Rogue przypomina bardziej schizofrenika, niż doskonałego żołnierza. Przyznam jednak, że uśmiałem się ze dwa razy, kiedy fuzja zaczęła kłócić się z hełmem! Mocna sprawa. Wraz z rozwojem fabuły, powiększy się naturalnie asortyment broni bohatera (dojdzie między innymi shotgun i wyrzutnia rakiet), a oprócz tego autorzy zaproszą Was do skorzystania z wolnostojących działek, karabinów maszynowych i granatników. I wierzcie mi – ten żołnierz wie, jak się widowiskowo strzela!

→I ODCHODZI BEZ POŻEGNANIA

Rogue Trooper reklamowany był jako połączenie szybkiej akcji z elementami skradanki. Taki miks nie do końca się udał, a ekipa Rebellion mogła odpuścić sobie zmuszanie graczy do chowania się w cieniu, prowadzenia ostrzału zza winkla i atakowania nieprzyjaciół przez zaskoczenie. Co z tego, że Rogue potrafi po cichu zajść wroga od tyłu i krwawo go ubić. Cóż z tego, że możemy schować się za stalowym pudłem lub betonową ścianą i na ślepo ostrzeliwać pozycje oponentów. Znacznie bardziej opłaca się napieranie do przodu i wycinanie każdego, kto stanie nam na drodze, niż wszystkie te zabawy w podchody i mordowanie znienacka.

Niestety, **Rogue Trooper** nie jest tytułem zbyt długim – na najwyższym poziomie trudności grę można przejść w niewiele ponad sześć godzin. Dobrze chociaż, że sensownie rozbudowano sekcję bonusów, ale oddałbym połowę z nich, w zamian za dwukrotnie dłuższy czas rozwałki.

Matt ■■

OCENA 7.0/10
NIEBIESKI I WKURZONY!

Z Rogue Trooperem przez świat broni i krwi

W jednej chwili potrafilibyście wymienić dziesięć gier, w których widzieliście lepsze i fajniejsze bronie, niż w Rogue Trooper. Gorzej, jeśli chcielibyście wskazać tytuły, w których strzela się równie przyjemnie, jak w omawianej tu pozycji. Kiedy zobaczycie tę krwawą mgiełkę wokół ścinanego serią wroga, pokochacie Rogue Troopera!

■ Naparzanie z pokładowego działa w kierunku uciekającego samolotu to jedna z lepszych akcji. Rogue nie odpuszcza nikomu!

■ Wielokrotnie obsługiwać będziecie potężny CKM, aby zmieść z powierzchni Nu Earth kilku natrętów. Trafieni wrogowie wirują niczym szmaciane lalki!

■ Nie zabraknie snajperki. Musicie wiedzieć, że Rogue Trooper sowicie nagradza wszystkie headshoty i co bardziej precyzyjne akcje, więc warto z niej korzystać.

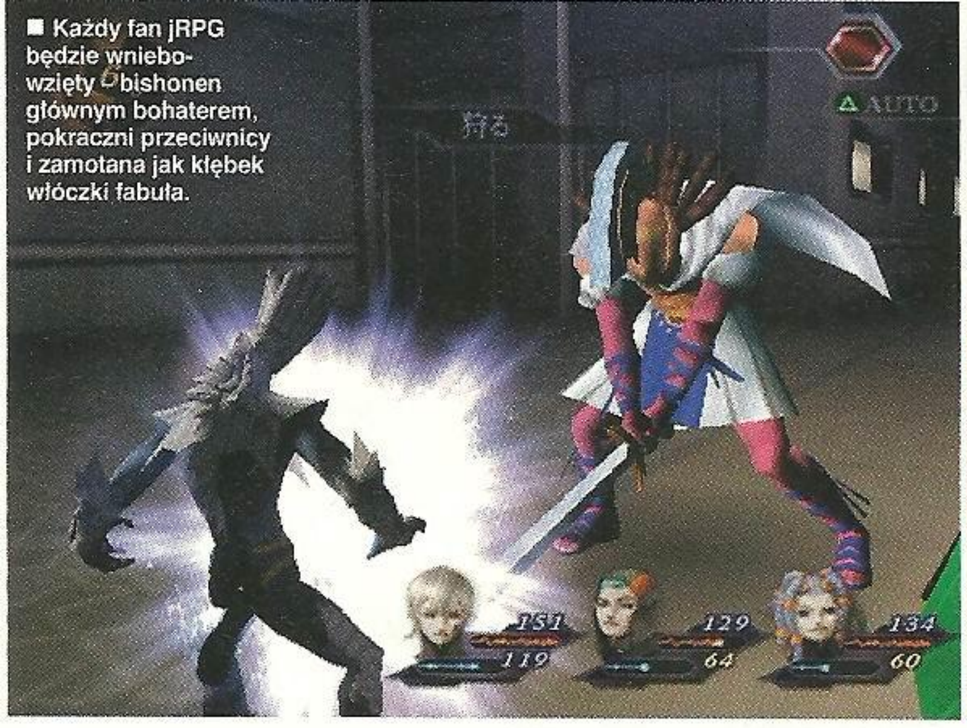
■ Broń i amunicję Rogue'a można stale upgrade'ować. Pomocne okażą się punkty, które gra wypłaca za każdą widowiskową akcję oraz przy podsumowaniach.

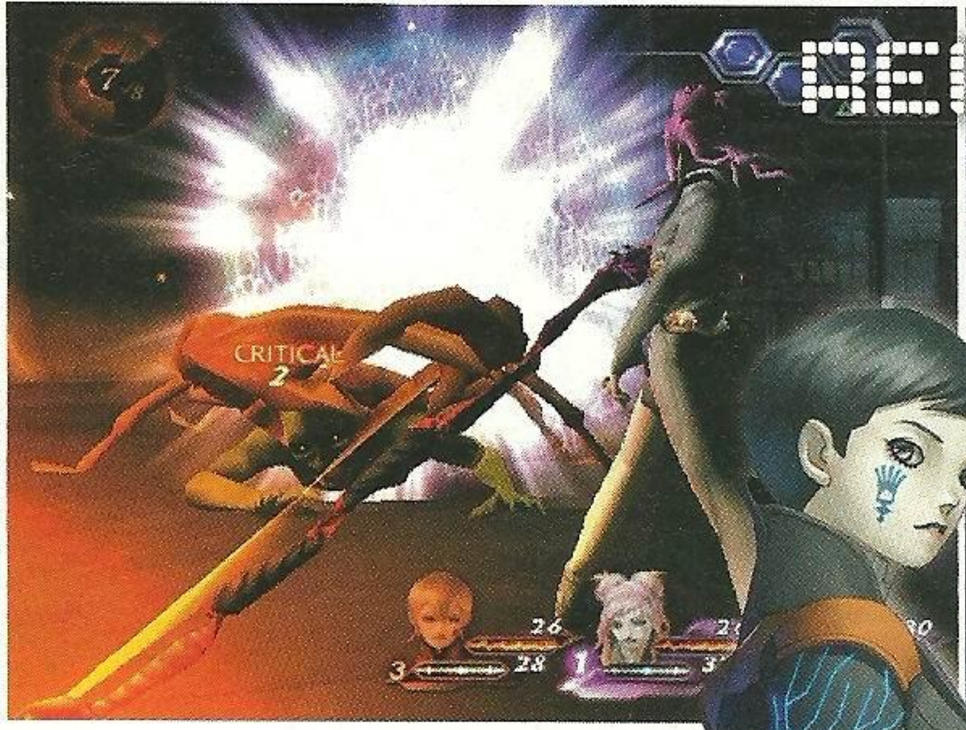
■ Umówmy się też, że niewiele jest gier, w których główny bohater przez cały czas rozmawiałby z karabinem, hełmem i plecakiem.

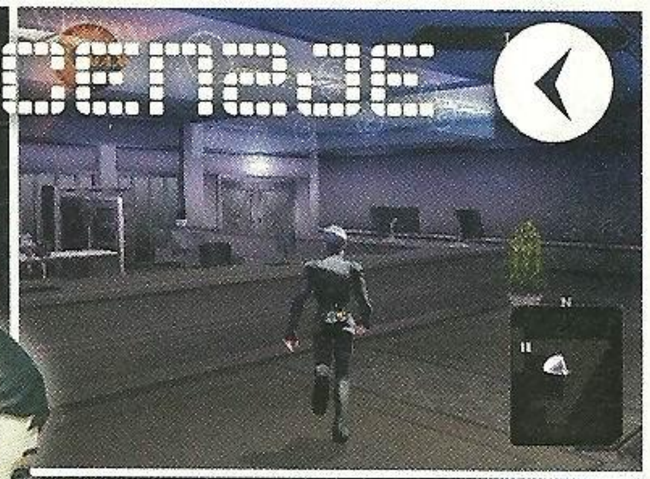
MR TROOPER W KOMIKSIE

Historia genetycznie wyhodowanego żołnierza ma swoje korzenie w starej, ponad dwudziestopięcioletniej serii komiksów publikowanych w magazynie AD 2000. Ojcem Rogue Troopera (oraz całego świata Nu Earth, w którym toczy się historia) jest Gerry Finley-Day. Kiedy Rogue pojawił się na łamach AD 2000, jego popularność zmiażdżyła nawet takiego kozaka, jak Sędzia Dredd. Rogue Trooper to nie tylko gra. To także próba odświeżenia postaci dawnego bohatera. A Rebellion, czyli ekipa, która stworzyła tę grę, niedawno wykupiła kompletne prawa do całego świata AD 2000.

■ Każdy fan jRPG będzie wniebowzięty bishonen głównym bohaterem, pokraczni przeciwnicy i zamotana jak kłębek włóczki fabuła.







SHIN MEGAMI TENSEI DIGITAL DEVIL SAGA 2

MYŚLENIE UTARTYMI SCHEMATAMI JEST CECHĄ KAŻDEGO CZŁOWIEKA!

PlayStation 2

- Wydawca: Altus Soft.
- Producent: Altus Soft.
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Kolejna część świetnego RPG-a. Dokończenie historii.
ZŁE: Trochę zbyt mało zmian. Większość wad niestety pozostała.
BRZYDKIE: Brzydkie są potwory i charaktery niektórych postaci.

GULASH: Zacznę od gnatarza rzepakowca – jak podaje encyklopedia jest to szkodnik roślin oleistych, dł. ok. 8 mm; czarna głowa i pomarańczowy odwłok. Jeśli zaś chodzi o Digital Devil Saga; faktycznie ta seria jest skierowana zdecydowanie do dorosłego gracza, który dodatkowo gustuje deko w cyberpunku. Przemawia do mnie design postaci, świat, no i rzeczywiście znakomite, jak na jrpg, dialogi. Dobra gra – ot co.

Cała rzecz leży w tym, jak bardzo to sobie uświadamiamy. Weźmy choćby japońskie RPG. Przyzwyczajeni jesteśmy do pewnej konwencji: dziecinnych bohaterów, dziwacznego czasem humoru i ogólnego infantylizmu. Ale źle pojęta konwencja zabija inwencję (powstają podobne gry) i stępia krytyczne spojrzenie (łykamy wszystko jak leci). Po co o tym piszę? Ano dlatego, że **Digital Devil Saga 2** tkwiąc w konwencji jrpg, przełamuje jednak jego najbardziej skostniałe schematy.

→I BISHONEN STRIKES BACK

Na początek kilka słów wyjaśnień. Akcja gry kręci się wokół plemiona Embryon, półludzi-półdemonów. W DDS2 po raz kolejny wcielamy się w ich przywódcę Serpha (megabishonen zeszłego roku) i próbujemy się odnaleźć w nowym świecie. Bardzo zdewastowanym, dodam. Więcej nie zdradzę, by nie psuć zabawy tym, którzy grali w część pierwszą. Za podpowiedź może służyć fakt, że o ile poprzednia odsłona klimatem przypominała Blade Runnera, to obecna bliższa jest Mad Maxowi i Matrixowi. Ze zdecydowanym naciskiem na drugi film. Dlaczego? Nie powiem, bo zasadziłbym spoilera (ups). Ze starych klimatów pozostały za to naleciałości buddyjskie. Jeśli macie jednak awersje do odniesień religijnych, nie musicie się martwić. Gadanie o mantrach i czakrach występuje tu w nowym, futurystycznym kontekście.

Zarówno sama mechanika gry, jak i strona audiowizualna nie zmieniły się znacząco od pierwszej części. Można by z tego uczynić zarzut grze, gdyby nie jeden mały kruczek. DDS2 jest bezpośrednią kontynuacją i jakby dopełnieniem historii z części pierwszej. Pisząc to mam na myśli, że jeśli nie graliście w poprzednią odsłonę, to przez pierwszą godzinę zadawać będziecie sobie mądrze brzmiące pytanie „o co tutaj biega"? Kim są ci ludzie? O czym cały czas gadają? Po kiego grzyba te retrospekcje? Dyskomfort psychiczny jednak szybko mija, pozwalając nam delektować się najlepszym elementem gry, czyli fabułą.

→I SYNDROM GNATARZA

W opowiadaniu przekonywującej historii, niemałą rolę odgrywa kreacja bohaterów. Autorzy DDS2 zrywają ze sztucznością, parodystycznymi monologami á la Hamlet i przygłupawym patosem. Postacie mimo pewnego uproszczenia są wiarygodne i rzekłbym namacalne. Żaden z bohaterów **Digital Devil Saga 2** nie był wzorowany na wyeksploatowanych i ogranych charakterach. To raczej przebieg akcji i wydarzenia ujawniają ich osobowości. Pierwszy raz, od dłuższego czasu, rozmawiałem z postaciami dla samej przyjemności z tego płynącej. Nie tylko po to, aby popchnąć akcję do przodu, ale i by posłuchać, co mają do powiedzenia.

Przy okazji: jeśli Wasza znajomość języka angielskiego jest przeciętna, to albo ominie Was sporo smaczków, albo czeka Was granie ze słownikiem. Jednak uwierzcie, że warto, bo dialogi prezentują naprawdę wysoki poziom. Jeśli dość macie przewijającego się w jrpg bełkotu w stylu „och Stefan, czemu wbiłeś swego brata na pal? Przecież to złe", możecie odetchnąć z ulgą. Tu nic takiego nie ma prawa się pojawić. Dobrze wiedzieć, że autorzy nie traktują nas jak głąbów, na poziomie rozwoju gnatarza rzepakowca.

→I ADULT ONLY

No prawie, bo gra dozwolona jest od 17 lat. Ale dzięki temu nie uświadczymy tu żadnej ściemy. Za przykład może służyć sposób, w jaki prezentowana jest w grze przemoc. Nie ma tu zarówno morza krwi (które po kilku godzinach powszednieje), jak i gasnącego w krytycznych momentach ekranu. Jeśli autorzy chcą nam pokazać, jak ktoś ginie od strzału w głowę, to zrobią to bez widoku mózgu na ścianie, ale i bez niepotrzebnej cenzury.

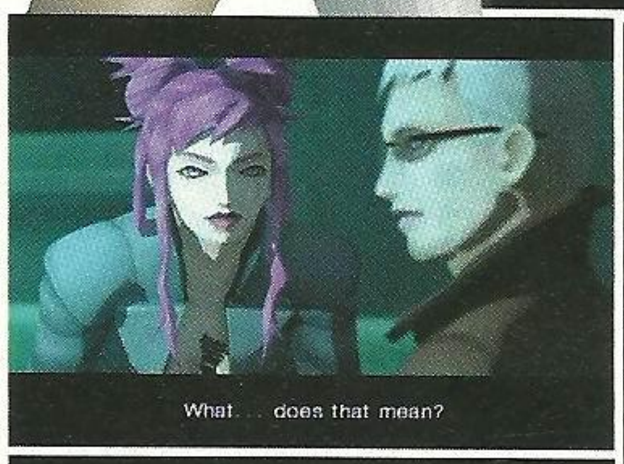
W całym tym zachwycie nad dorosłym kształtem gry, byłbym nieuczciwy nie wspominając o jednej rzeczy. Mianowicie o czymś, co nazwałbym naleciałościami pochodzącymi z konwencji japońskiego RPG. O co mi chodzi? O często zbyt „kozackie" scenki, tudzież kreacje pospolitych wrogów. Po prostu średnio pasują mi do poważnego charakteru gry wojownicze owce ninja czy inne krowy karate. Wszystko to jednak, jak pisałem wcześniej, przyćmiewa świetna fabuła.

Co natomiast jest nie tak od strony technicznej? W zasadzie wszystkie zarzuty, które wysunął w stosunku do części pierwszej Qoora, można tu powtórzyć. Znowu denerwują częste walki losowe, średniej jakości muzyka i źle wyważony poziom trudności. Jednak poza tymi drobnymi wadami DDS2 to kawałek dobrego softu, zarówno w kwestii audiowizualnej jak i grywalności.

Grafika, a szczególnie animacja scenek przerywnikowych, przywodzi mi na myśl szatę wizualną stareńkiego Another World. Wiem, że to strasznie subiektywne skojarzenie, ale będę się upierał, że jednak coś w tym jest. W każdym razie surowe i ubogie w szczegóły modele postaci mają swój niepowtarzalny urok, a fachowe cieniowanie bardzo przypadło mi do gustu.

Turowy system walki nie zmienił się i dalej jest bardzo intuicyjny. Wrogów gromimy głównie za pomocą magii, ale istnieje możliwość odpalenia zbiorowego kombosa, czy użycia (w ludzkiej formie) broni palnej. Dopełnieniem jest możliwość elastycznego rozwoju postaci, który pozwala na kształcenie jej w praktycznie dowolnej dziedzinie.

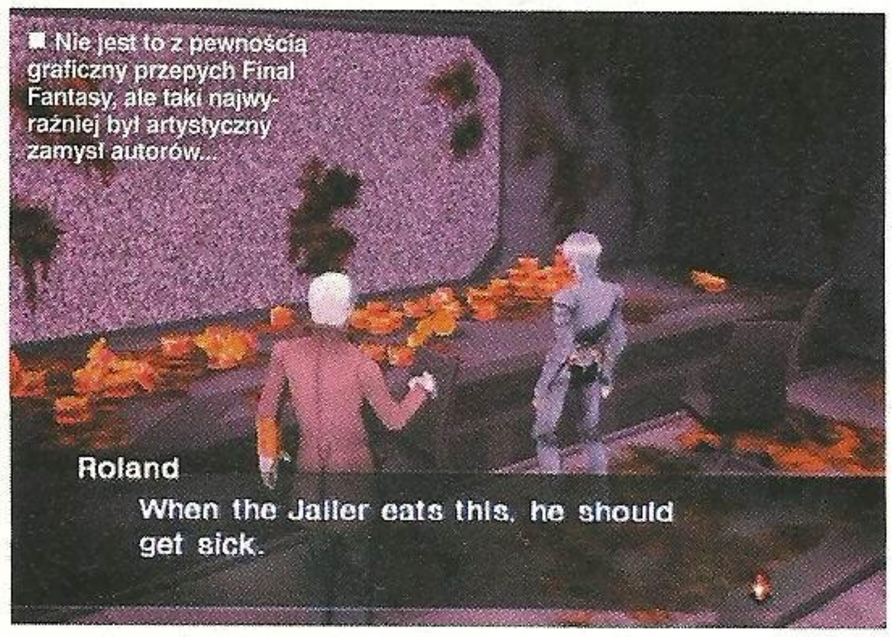
Wszystko to składa się na spójną i dobrze przemyślana całość. Jeśli jesteście smakoszami dobrych fabuł i znudziły Was wyświechtane jak stare gacie tematy, DDS2 powinna Was zadowolić. Tak samo, gdy od RPG-a oczekujecie tylko dobrego systemu walki, albo ładnej grafiki. Chociaż wtedy sytuacja będzie przypominać patent, gdy ktoś obgryza pączka dokoła, po czym wyrzuca nadzienie. Wielka strata, bo pomimo niepodważalnie japońskich korzeni, DDS2 wyrasta ponad to, czym zazwyczaj karmią nas skośnoocy producenci. Chwała jej za to. **Flik** ■■

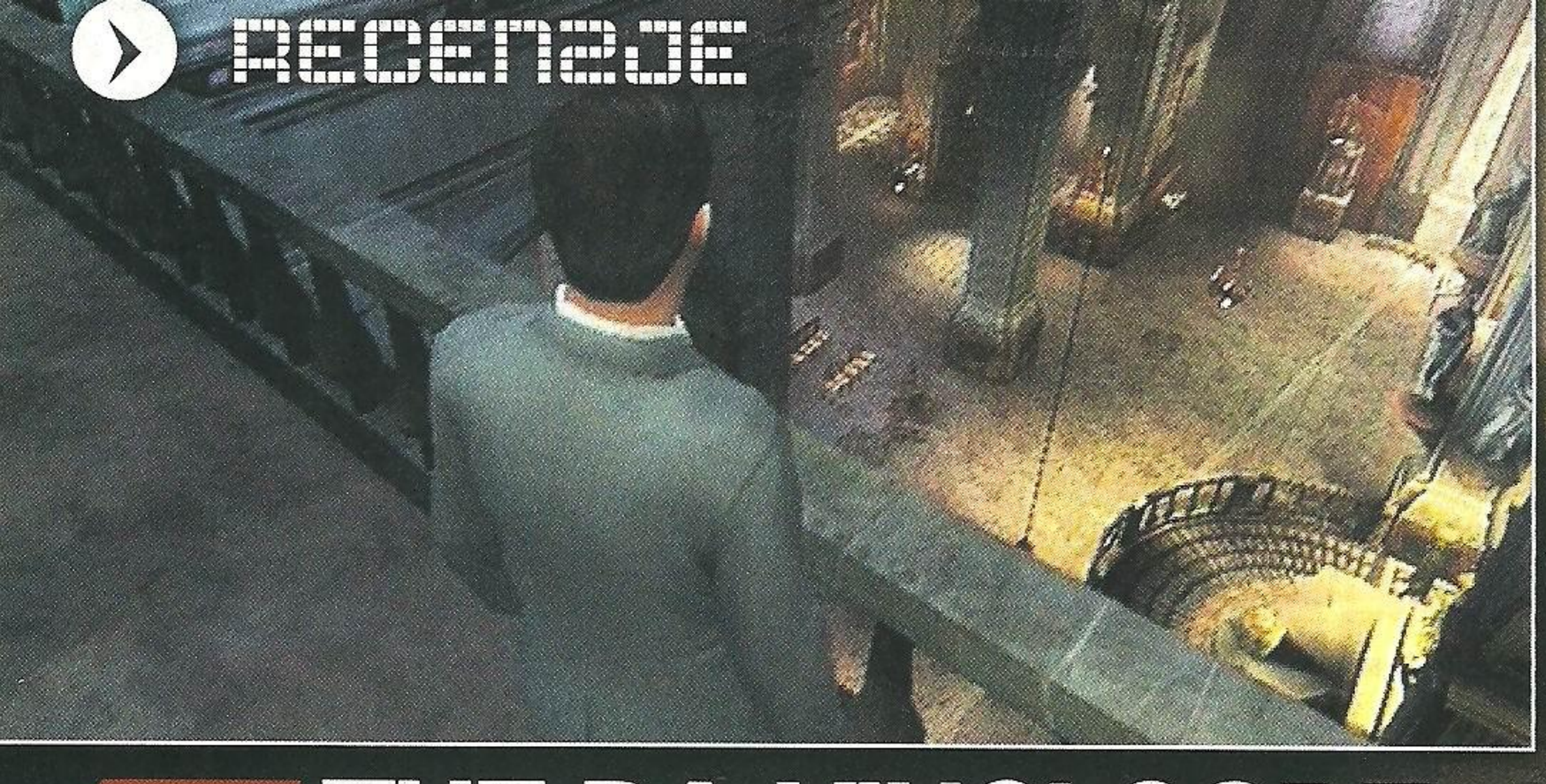


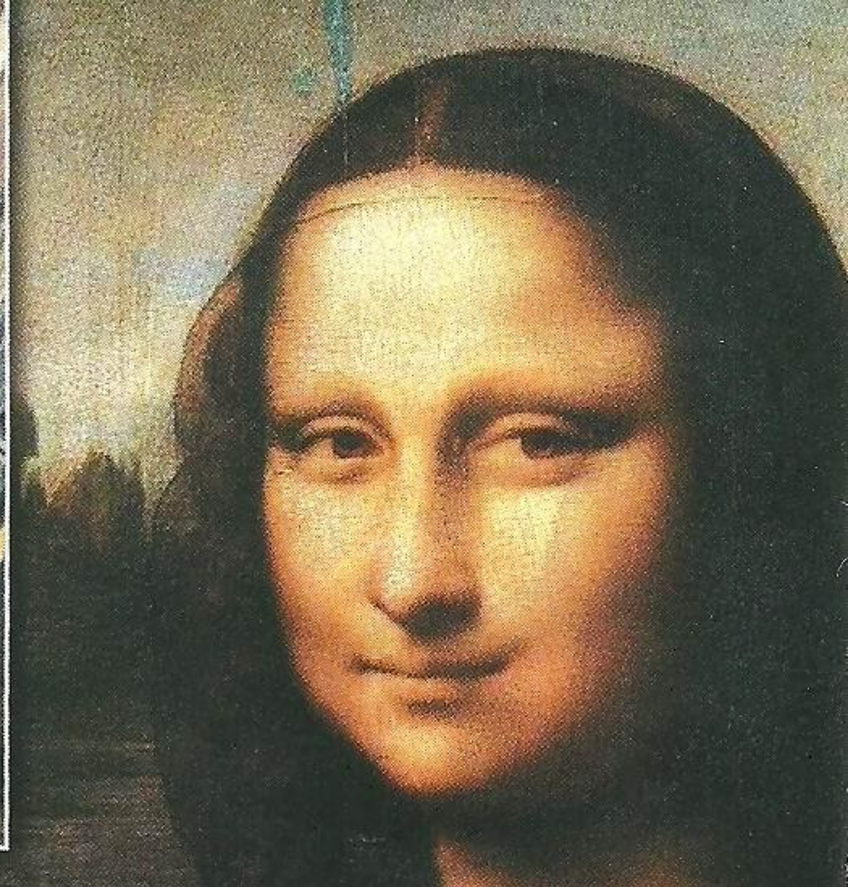
OCENA 8.2/10
DOBRA, NIEBANALNA GRA

GIMNASTYKA

Aby urozmaicić nam szwendanie się po lokacjach i losową (upierdliwą) walkę z potworami, autorzy wrzucili do gry kilka mini gierek. Oprócz standardowych dla RPG zagadek logicznych, przyjdzie nam czasem pogimnastykować palce, uciekając na przykład przez strażnikiem więziennym (szczupły pan w gustownym kapeluszu). Cała rzecz polega na tym, aby nie dopuścić brzydala za blisko, penetrując jednocześnie pozamykane pokoje. Całkiem miła odskocznia, od turowych i dość statycznych walk.







THE DA VINCI CODE

PS2 | Xbox | PC

- **Wydawca:** 2K Games
- **Producent:** Collective
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Ładna grafika, ciekawe zagadki i całkiem wciągająca fabuła.
ZŁE: Nuda, beznadziejne walki i niepotrzebne motywy skradankowe.
BRZYDKIE: Renderowane filmiki. Tragedia.

MARCELLUS: Z przeczytania książki, obejrzenia filmu i zagrania w grę wypływa tak naprawdę tylko jedna korzyść – bliższe spotkanie z wyższą kulturą, z dziełami malarstwa i architektury. Wątek religijny jest tak mało sensacyjny, jak to tylko możliwe – było w historii chrześcijaństwa kilka herezji, które były bardziej kontrowersyjne, a żaden z fanów Dana Browna raczej nie zostanie prorokiem głoszącym „prawdy objawione" – za bardzo to wszystko ponaciągane i posklejane ze słabo pasujących do siebie elementów. Zaś prawdziwej akcji jest jeszcze mniej, gdyż wszystko odbywa się na zasadzie, nomen omen, deus ex machina. Sama gra zaś sprawdza się wyłącznie w elementach czysto przygodówkowych, więc po co się męczyć?

JAKA KSIĄŻKA, TAKI FILM. JAKI FILM, TAKA GRA

I bardzo mi przykro, ale nikt tutaj nie będzie się sugerował głodnymi kawałkami w stylu „najlepiej sprzedająca się książka wszech czasów", „najbardziej oczekiwany film roku" itp. Gwoli ścisłości, najlepiej sprzedającą się książką wszech czasów jest zdaje się wciąż Biblia, a najbardziej oczekiwanym filmem roku oczywiście Silent Hill (ktoś ma jakieś wątpliwości, hehe?). Powiem krótko – sukces słynnej powieści Dana Browna to tylko i wyłącznie zasługa rewelacyjnie opracowanej strategii marketingowej, pozornie nowatorskiej i kontrowersyjnej tematyki utworu i... niezbyt wysublimowanych gustów czytelników na całym świecie. Co bym jednak tutaj nie napisał, nie zmienię rzeczywistości i przeciwko moim teoriom zawsze będzie przemawiało magiczne hasło „ponad 42 miliony sprzedanych egzemplarzy na całym świecie". No cóż ... Ich Troje albo Britney Spears też mają miliony fanów...

Jednak zamiast rozwodzić się nad przyczynami tak oszałamiającego sukcesu tak tandetnej książki, jaką jest Kod Leonarda da Vinci, rzućmy okiem na grę, która powstała na podstawie filmowej adaptacji powieści Dana Browna.

→| „ODKRYJ KOD LEONARDA!"

Jeśli zdążyliście przeczytać już osławioną książkę, lub obejrzeć zniesławiony film, to raczej nie powinniście spodziewać się jakichś rewelacji odnośnie fabuły gry. Inaczej ma się sprawa z „kodowymi" prawiczkami. Dla nich przebieg fabuły i niektóre wydarzenia mogą wydać się naprawdę ciekawe i wciągające. Ale po kolei... Otóż w jednej z sal paryskiego Luwru ginie kustosz słynnego muzeum – Jacques Sauniere, a na miejsce zbrodni zostaje wezwany znakomity profesor Harvardu – Robert Langdon. Robert ma rzekomo pomóc w interpretacji znaków pozostawionych przez umierającego kustosza i nie zdaje sobie sprawy, że tak naprawdę zajmuje zaszczytne pierwsze miejsce na liście podejrzanych inspektora Bezu Fache, który prowadzi dochodzenie w sprawie tragicznej śmierci Sauniera. Od momentu przybycia Roberta do Luwru akcja nabiera szaleńczego tempa (przynajmniej w książce, bo o grze trudno coś takiego powiedzieć), a na scenę wkraczają coraz to nowe postaci – piękna agentka Neveu, która oczywiście zostanie sprzymierzeńcem Langdona (cóż za niespodzianka!), Sylas – mnich-albinos, który zrobi wszystko, aby odkryć tajemnicę ukrywaną przez Sauniera, czy też Sir Leigh Teabing – ekscentryczny miłośnik sztuki, który może okazać się ostatnią deską ratunku dla zaszczutego przez policję Langdona. I tak oto zaczyna się sensacyjna historia, u podstaw której leży alternatywna historia Jezusa i Marii Magdaleny oraz legenda o Świętym Graalu. A stąd już tylko krok do spiskowej teorii dziejów, tajnych stowarzyszeń żydomasońskich i odkrycia prawdziwych, niecnych celów kościoła katolickiego. Pomijając odtwórczość i prostotę kompozycyjną powieści, książkę o takiej fabule chłonie się błyskawicznie i w sumie tego samego można by oczekiwać od gry. Niestety, na oczekiwaniach się skończyło...

→| „KOD LEONARDA ZŁAMANY!"

Zamysł autorów gry nie był wcale taki zły. Zapragnęli oni bowiem stworzyć tytuł w miarę wiernie przedstawiający wszystkie wątki z filmowej adaptacji „Kodu Leonarda da Vinci", a jednocześnie łączący w sobie dynamiczną akcję z inteligentnymi zagadkami logicznymi. A jak wiadomo, tak ambitne plany rzadko komu wychodzą. I nie inaczej jest tym razem. Sama gra to swoisty kolaż gatunków, czyli w tym wypadku połączenie klasycznej przygodówki ze skradanką i prostą bijatyką. Od razu mogę napisać, że najlepiej wypadła część przygodówkowa, zaś skradanka i bijatyka to większy skandal niż reklamy „Kodu Da Vinci" na kościelnych murach.

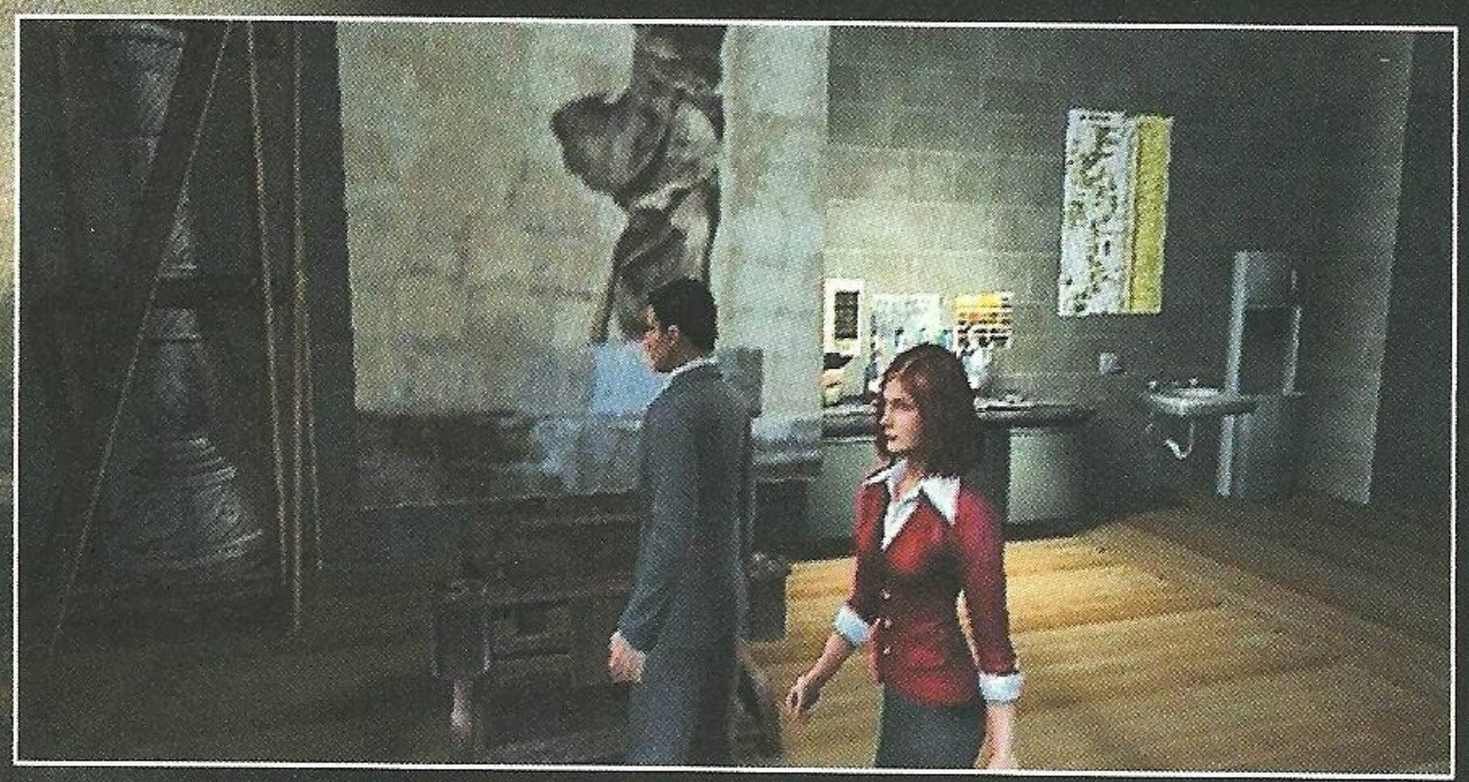
Gracz wciela się w postać Langdona bądź też pani Neveu i poczynając od przepięknych komnat Luwru rusza na poszukiwanie prawdy o śmierci Sauniera. Niestety nie można dowolnie przełączać się pomiędzy dwójką bohaterów i to konsola decyduje, kiedy sterujemy Robertem, a kiedy Sophie.

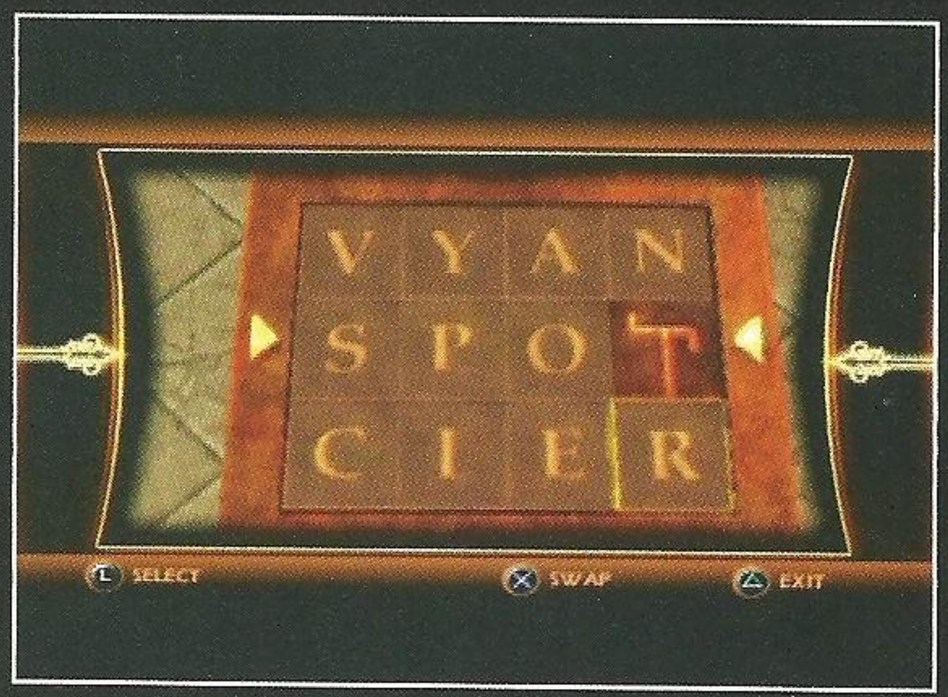
Święty Graal, Święta Krew

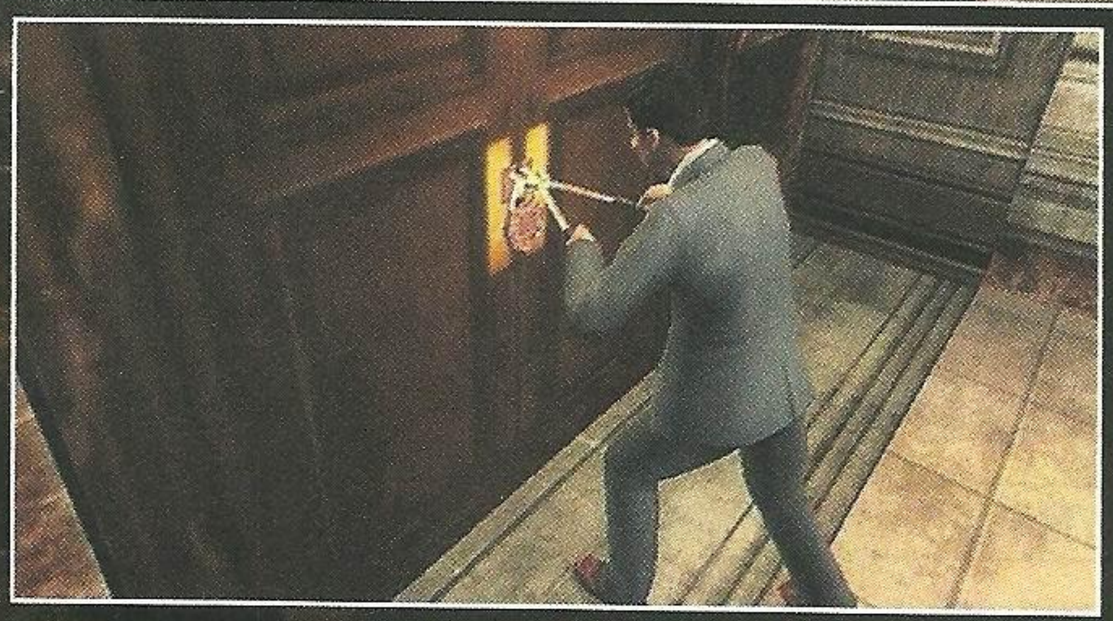
Oto tytuł książki, na podstawie której powstała „niby-oryginalna" fabuła Kodu Leonarda. Autorami wspomnianej pozycji jest dwóch panów – Michael Baigent oraz Richard Leigh (zwróćcie teraz uwagę na nazwisko jednego z bohaterów Kodu Leonarda – Leigh Teabing'a – i co widzicie, hehe?), którzy jako pierwsi wstrząsnęli opinią publiczną przedstawiając bardzo kontrowersyjne interpretacje Pisma Świętego oraz Koranu, a jednocześnie stworzyli szereg nieznanych dotąd interpretacji legendy Świętego Graala. Jeśli nosicie się z zamiarem przeczytania Kodu Leonarda, najpierw sięgnijcie po tę pozycję, która w gruncie rzeczy... jest znacznie ciekawsza. Pisząc swą powieść, Dan Brown z pewnością wzorował się też na innej książce, która przypadkiem wchodzi w poczet najwybitniejszych dzieł literatury ostatnich lat – mowa tu oczywiście o Wahadle Foucaulta autorstwa Umberto Eco. Jeśli kręcą Was klimaty wielkiej tajemnicy, przeszłość Templariuszy czy skandale religijne, a przy okazji nie jest Wam obojętna maestria pióra, to nie zapomnijcie sięgnąć po to wybitne dzieło. Kod Leonarda to przy tym coś jak broszurka informacyjna przy Encyklopedii Britannica. O wartości artystycznej nawet nie wspomnę.

Lewą gałką analogową kierujemy więc bohaterami poruszając się po kolejnych, trójwymiarowych planszach w poszukiwaniu cennych wskazówek. Poszukiwania zazwyczaj polegają na wypatrywaniu błyszczących przedmiotów, które można obejrzeć lub zabrać. Ta część gry przypomina starusieńkie przygodówki point'n'click i zdecydowanie najbardziej przypadła mi do gustu. Czasami co prawda trudno domyśleć się czego mamy szukać i gdzie, bo wskazówki udzielane przez konsolę nie zawsze są jasne, ale odrobina zwiedzania całkiem ładnie wykonanych lokacji jeszcze nikomu nie zaszkodziła (boli jednak brak mapy!). Oprócz przedmiotów, które możemy zabrać i przechowywać jako część naszego ekwipunku, natkniemy się też na zagadki logiczne, które są właściwie solą tej gry.

Niektóre z nich zostały zaczerpnięte prosto z książki/filmu, więc osoby mające już odpowiednią lekturę za sobą nie powinny mieć problemu z ich rozwiązaniem. Na szczęście autorzy dorzucili też sporo nowych łamigłówek, toteż nie musicie się obawiać, że po przeczytaniu książki lub obejrzeniu filmu gra nie będzie miała przed Wami żadnych tajemnic. Jak to zwykle bywa, znajdziemy tu puzzle trudniejsze i łatwiejsze, ale do wszystkich zagadek przyda się raczej dobra znajomość języka angielskiego, bez której momentami może być naprawdę ciężko. W grze zaimplementowano też całkiem przydatny system podpowiedzi, który nie wyprowadza gracza za rączkę na prostą drogę, a jedynie pokazuje odpowiednie kierunkowskazy. Dzięki temu układanie anagramów, składanie obrazów



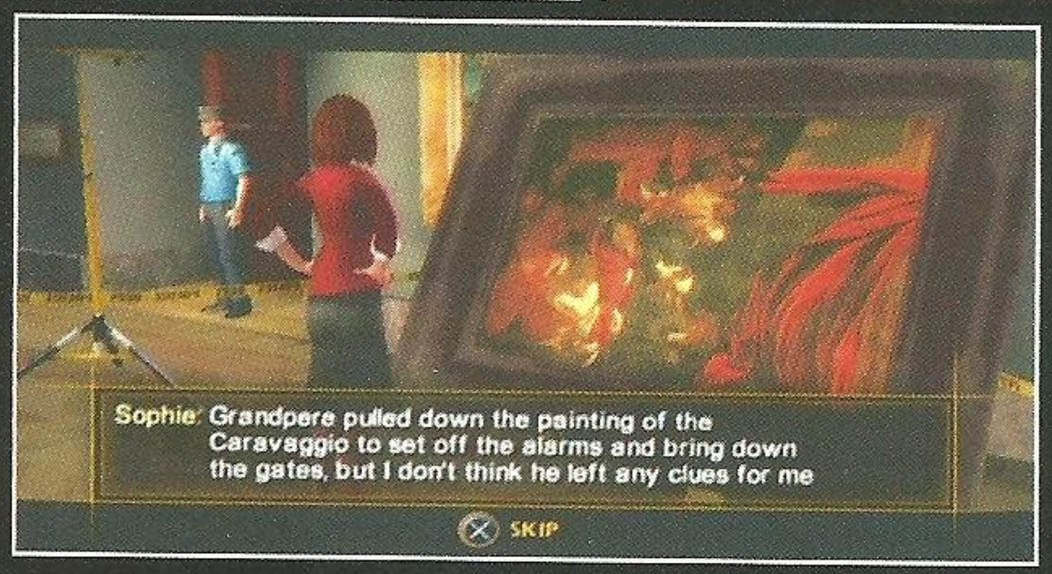




z rozsypanych elementów czy też znajdowanie szyfrów liczbowych powinno być dla wszystkich spragnionych intelektualnych wyzwań bardzo przyjemne. Oprócz tego gra stanowi swoisty bank informacji na temat historycznych miejsc znanych z kart powieści, a także słynnych artystów i wynalazców, którzy w taki czy inny sposób zaznaczyli swą obecność w fabule Kodu Leonarda. I musze przyznać, że większość opisów symboli, postaci oraz miejsc jest bardzo rzetelna i fachowo przedstawiona w formie krótkich haseł encyklopedycznych opatrzonych odpowiednimi zdjęciami. No i ogólnie jest bardzo fajnie, lecz w końcu po rozwiązaniu jakiejś zagadki logicznej trzeba ruszyć przed siebie...

A przed nami czekają zazwyczaj policjanci, podejrzani zakonnicy czy też inni złoczyńcy czyhający na wolność lub życie naszych bohaterów. Ale od czego Robert Langdon i Sophie mają pięści! I w tym miejscu zaczyna się dramat Da Vinci's Code. Już samo łażenie w poszukiwaniu kolejnych zagadek staje się w końcu nużące, a jeśli dodać do tego maksymalnie nudną walkę będącą raczej przykrym obowiązkiem niż przyjemnością, to wszystko staje się jasne. Po pierwsze, bardzo dziwi sprawność Roberta Langdona – będącego przecież zapyziałym naukowcem z Harvardu, który w grze niczym Paul Phoenix z Tekkena wypłaca wrogom konkretne combosy i unika ciosów ze zwinnością Roya Jonesa Jr. Pomijając już tą drobną nieścisłość, sam system walki jest beznadziejny. Gracz automatycznie łokuje się na wrogu, po czym może rozpocząć atak wciskając kwadrat. Kiedy dochodzi do zwarcia, dostajemy wybór – kwadrat, trójkąt lub kółko, co analogicznie oznacza atak, chwyt i rzut. Fajnie? Nie za bardzo, bo wszystkie z powyższych zagrań, zaraz po aktywowaniu polegają na prościutkich mini gierkach rodem z Parappa The Rapper. Czy to atak, czy rzut, czy też unik, będziesz musiał wklepywać banalnie proste kombinacje typu: kółko, kwadrat, kółko, kwadrat. Wow, ależ wyzwanie! Później kombinacje robią się nieco trudniejsze, ale to nadal kpina nawet ze zdolności manualnych szachisty. Oczywiście wszystkich animacji ataków jest w grze może ze cztery. Aha, w trakcie pojedynków można korzystać ze znalezionych przedmiotów – np. metalowej rurki, ale użyteczność takiej broni jest raczej wątpliwa.

No dobra, jeśli jednak w jakiejś misji musimy przemknąć niepostrzeżenie z punktu A do punktu B, przydadzą się szpiegowskie umiejętności naszych bohaterów. Przynajmniej teoretycznie. Skradanie się, czy też odwracanie uwagi wrogów tak naprawdę rzadko jest potrzebne, bo zazwyczaj wszyscy oni są bardzo głupi i nawet jeśli nas zauważą, to wystarczy uciec na bezpieczną odległość, schować się za jakąś osłoną, a ich zainteresowanie naszą osobą po kilkunastu sekundach zniknie. Ech, zupełnie niepotrzebny w tej grze dodatek.



Z muzeum, jak z więzieniem – łatwo wejść, trudno wyjść. Ale profesor Harvardu zawsze sobie poradzi...

→I „GŁODÓWKA PRZECIW KODOWI DA VINCI"

Hmmm ... no dobra, może ta gra to żadna rewelacja, ale żeby zaraz głodówka!? Ach, przepraszam, głodującym chodzi chyba o sprzeciw odnośnie antykościelnych treści przemycanych przez powieść pana Browna. Chociaż z drugie strony, siłą rzeczy w grze także ich nie zabraknie. Inna sprawa, że uległy delikatnej cenzurze i organizację Opus Dei (Dzieło Boże) zastąpiono tutaj ... Manus Dei (Ręka Boża). Mniejsza z tym...

Jeśli więc spodobał Wam się film lub książka i nie macie jeszcze odruchów wymiotnych na dźwięk imienia słynnego wynalazcy, możecie sięgnąć po tę grę próbując pogłębić swą wiedzę na temat masońskiego spisku mającego na celu, między innymi, podkopanie potęgi kościoła katolickiego. Czemu nie! Jeśli jednak poszukujecie po prostu dobrej gry, w której oprócz wciągającej fabuły, chcecie znaleźć dobrą rozrywkę i choć szczyptę emocji, to lepiej przeszukajcie ostatnie numery Neo+ i wybierzcie coś bardziej wartościowego.

Qoora ■■

→I „EKRANIZACJA KODU LEONARDA PRZYJĘTA CHŁODNO"

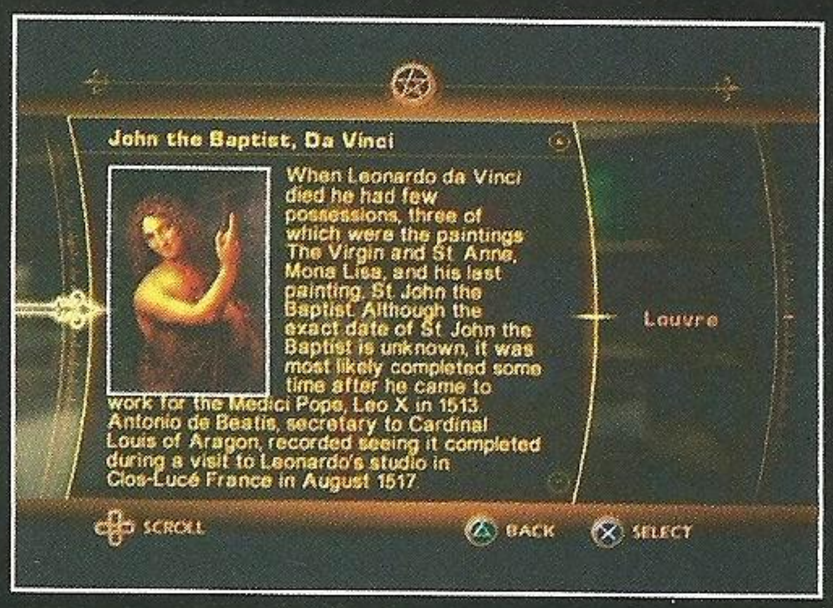
I co z tego? Spragniona sensacji tłuszcza nakręcona atmosferą skandalu i tak wypełni kinowe sale po same brzegi. A żerując na sukcesie książki i filmu, również gra zdobędzie całe rzesze nabywców. Tylko nie wiem, po co? Owszem, niektóre zagadki są całkiem ciekawe, scenki przerywnikowi nie najgorzej wyreżyserowane, ale sama rozgrywka jest nudna i mało przekonywająca. Na pochwałę zasługuje chyba tylko oprawa graficzna, która momentami robi spore wrażenie. Czy to Luwr, kościół St. Sulpice, czy też kaplica Rosslyn, wszystkie miejscówki przedstawiono naprawdę ładnie i wykonanie graficzne z pewnością wybija się ponad przeciętność. Podobnie oprawa audio. Głosy aktorów to może nie pierwsza liga, ale i tak jest całkiem dobrze. Za to niektóre dialogi brzmią co najmniej sztucznie. Dziwi też fakt, że chociaż gra opiera się przecież na obrazie filmowym to próżno szukać tu głosów lub podobizn Toma Hanksa, Audrey Tautou, czy też Jeana Reno. Filmowe gwiazdy zastąpione zostały wirtualnymi bohaterami, którzy z rzeczonymi aktorami nie mają nic wspólnego.

OCENA 6.7/10

JUŻ KODY KRESKOWE SĄ CIEKAWSZE

NA STOS!

Wokół książki Browna i filmu Rona Howarda zrobił się ostatnio spory szum i chyba jest to jeden z powodów, dla którego nie można mówić o jakiejś ogromnej kampanii reklamowej filmu czy też gry. Kontrowersyjna treść książki i fabuła filmu godząca w dobre imię (a to dobre!) kościoła katolickiego zapewniły niezbędny rozgłos producentom, którzy teraz tylko czekają na krociowe zyski. A takie historie, jak ta z pewnego włoskiego miasteczka, gdzie postanowiono wrócić do inkwizycyjnych praktyk z przeszłości i spalić cały nakład Kodu znajdujący się w pobliskich księgarniach, tylko nakręcają spiralę ciekawości i zachęcają ludzi do wizyty w księgarni czy kinie. Kto wie, może lada dzień okaże, się, że kościelna nagonka na Kod Leonarda to celowe działanie Watykanu, który tak naprawdę stoi za wydaniem książki i produkcją filmu! Ach, jak my uwielbiamy historie rodem z Archiwum X!



■ Walcząc z dowolnie wskazanym bossem, człowiek sam do siebie mówi coś w rodzaju: „To nie może być aż tak proste"! Niestety, jest...

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

WOJNY Z NAGLĄCYM CZASEM MUTANCI NIE BYLI W STANIE WYGRAĆ

PS2 | Xbox | Xbox 360 GameCube

- Wydawca: Activision
- Producent: Z-Axis
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□□

DOBRE: Misje Icemana są w porządku, grafika też jest okej.
ZŁE: Krótka, monotonna i z masą bugów!
BRZYDKIE: Tak właśnie powinno się niszczyć dobre licencje. Już nic więcej nie trzeba!

GULASH: X-Men Oficjalna Gra to jedynie wypadek przy pracy, coś zdziubanego na szybko, by ukazało się równocześnie z premierą filmu. Tymczasem, jak przekonaliście się przy relacji z E3, odpowiedzialna za obie części X-Men Legends ekipa Raven Software pisze w pocie czoła Marvel Ultimate Alliance, zaś autorzy konsolowych Baldur's Gate, czyli Snowblind Studios, pracują nad Justice League Heroes. Będzie dobrze pod koniec roku. A ta gra? Taki tam bitemapik, nic nowego, nic specjalnego.

Pamiętając, jak dobre było X-Men Legends 2: Apocalypse, chciałoby się radośnie krzyknąć, że mutanci ponownie wracają do gry. Najbardziej napaleni z Was powinni jednak wziąć głęboki oddech. **X-Men: The Official Game** jest krótkie (28 szybkich misji do przebiegnięcia), monotonne (po tej grze mam na zawsze dość klepania w „kwadrat") i, co najważniejsze, nie pozwala bawić się wszystkimi pupilkami Xaviera. Z niezrozumiałych przyczyn akcję wzięła na siebie jedynie trójka mutantów – Wolverine, Nightcrawler i Iceman. Pomijając chłodnego Rosomaka, potrafiłbym wskazać przynajmniej piątkę postaci, która z powodzeniem zastąpiłaby teleportera i lodowatego. Człowiek, który zajmował się doborem postaci do gry, powinien raz jeszcze przemyśleć swoją miłość do komiksów Marvela. Małą pociechą jest natomiast fakt, że do współpracy przy grze zaproszeni zostali profesjonalni aktorzy. Zawsze fajnie jest usłyszeć Hugh Jackmana w roli Wolverine'a – niestety, nie wszyscy spisali się tak dobrze, jak on. Kiedy usłyszałem bezpłciowy głos Storm i nieśmiały wokal Cyclopsa, wystawiłem konsolę na pół godziny za drzwi. Kudosy należą się jednak autorom za to, że nie zrobili z X-Men kolejnej gry na podstawie filmu – zamiast tego spróbowali opowiedzieć nam to, co wydarzyło się bezpośrednio po drugiej części kinowego obrazu. Pora wrócić nad Alkali Lake, prosto do miejsca, gdzie zginęła Jean Grey i pozbierać części po skradzionym przez Strykera Cerbero.

Zabawa składa się z szeregu misji do wykonania; przed każdą z nich możemy z reguły decydować, którym mutantem ją przejść, ale wybór jest ograniczony wyłącznie do Wovliego i Nightcrawlera, zaś misje Icemana są tylko przerywnikami i nie można ich przejść pozostałymi dwiema postaciami. Co mnie prawdę mówiąc wkurzyło – w grze z trzema bohaterami powinno mieć się możliwość dowolnego wybrania, którym z nich pokonam następną misję, albo przełączania się między nimi w locie.

→I LODOWA RÓWNIA POCHYŁA

Każdym z trzech bohaterów gra się nieco inaczej. Wolverine robi prawidłowy użytek ze swoich pazurów i brutalnie przebija się nimi przez nadbiegających żołnierzy. Nightcrawler teleportuje się w różne miejsca planszy, dzięki czemu atakuje wrogów przez zaskoczenie. Natomiast zabawę Icemanem najprościej byłoby porównać do lotniczego shootera. Chłopak przecina powietrze na wielkiej tafli lodu, swobodnie porusza się w trzech wymiarach i strąca nadlatujące roboty lodowymi pociskami. A że wykonanie stoi na naprawdę przyzwoitym poziomie, a postaciom nie poskąpiono polygonów – misje Icemana należą do najfajniejszych w grze. Tylko... kiedy on się u licha nauczył regenerować rany?

Niestety, reszta stawki nie jest już taka fajna. Wydawałoby się, że Wolverine będzie rządził, ale rozstawianie po kątach dwóch – trzech żołnierzy naraz nie jest ani emocjonujące, ani zabawne. Podbiegasz do strzelającego w Ciebie gościa, zadajesz mu trzy szybkie ciosy i patrzysz, jak umiera po efektownej przewrotce. Nic specjalnego. Pazury Rosomaka z pewnością lepiej sprawdziłyby się w bardziej efektownej rozgrywce, tymczasem **X-Men: The Official Game** to takie flaki z olejem...

Gdyby jednak wolne tempo zabawy było jedynym minusem, gra łyknęłaby wyższą ocenę końcową. Ale nie łyknie, bo robiona była „na szybko" i to w trakcie zabawy boleśnie wyłazi. Nie raz i nie dziesięć razy zdarzyło mi się uderzyć wroga, który nagle teleportował się w inne miejsce planszy. Tak bez powodu. Śmiesznie wyglądały też zachowania przeciwników. Czasem utykali w jakimś murze, albo ścianie i nijak nie potrafili dobrać się potem do bohatera. Jednak tym, co sprawiło, że totalnie zwątpiłem w nowych X-Men'ów, były do bólu schematyczne walki z bossami. Nieważne, czy wyzwanie rzuca Wam Sabretooth, czy Silver Samurai – każdego z nich wystarczy po prostu klepać po zablokowaniu kilku prostych i przewidywalnych ciosów. Żenada... ale tak już jest, gdy z launchem gry trzeba zdążyć na premierę filmu. Wtedy priorytetem jest, aby znalazły się w niej te same postacie, co na srebrnym ekranie. Reszta nie jest ważna. Dowodem na to, że autorzy się spieszyli jest chociażby oprawa gry. Nie, nie jest zła – problem w tym, że zarówno na PS2 jak i Xboksie 360 wygląda bardzo podobnie. Dodatkowo, na systemach obecnej generacji momentami niezdrowo chrupie i to dopiero jest słabe.

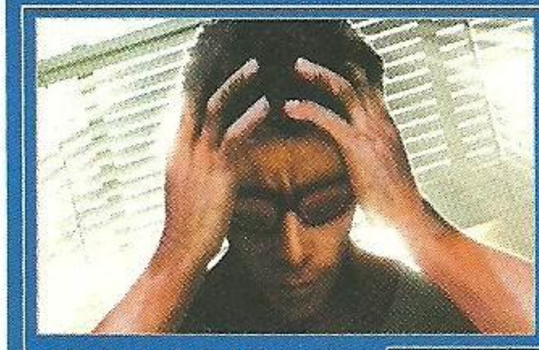
→I PIENIĄDZ W BŁOTO

X-Men The Official Game mogło zarządzić. Naprawdę! Ma za sobą gorącą licencję, utalentowaną ekipę programistów, wsparcie w postaci trzeciej części filmu i świetnych bohaterów do wykorzystania. Z niezrozumiałych powodów – mariaż ten zupełnie się nie udał. Gra jest krótka, nudna i nawet sekcja standardowych bonusów (nowe kostiumy, upgrade'y, itp.) nie dorabia jej skrzydeł. Nie ma nawet multi. Oto wzorowy przykład, jak nie powinna wyglądać gra na podstawie filmu!

Matt ■■

OCENA 5.0/10
DLACZEGO, Z-AXIS... DLACZEGO?!

Nie ma filmów, są komiksy!



■ Fabuła gry nie kopiuje scenariusza filmu, ale stara się opowiedzieć historię, która wydarzyła się między drugą a trzecią odsłoną X-Menów. Ważne dla akcji wydarzenia pokazane zostały w formie kadrów z komiksu. Efekt ten nadaje grze całkiem miłego klimatu.

■ Pomimo potężnej filmowej licencji i kilku naprawdę świetnych aktorów na pokładzie, nie wszystko do końca zagrało. Do współpracy przy tworzeniu gry zaproszono raptem czterech aktorów, którzy brali udział w filmie – resztę litościwie pominięto. I to słychać! Co prawda głos Wolviego i Profesora X to klasa sama dla siebie, ale reszta aktorów... Blah.

DOBRE KINO

■ Wchodzący na ekrany kin film to już zupełnie inna historia. Szkoła Xaviera zyskuje dwóch nowych rekrutów – Beasta i Angela, a do życia powraca Jean Grey opętana mocą Dark Phoenix. Ponadto, pierwszy raz w życiu mutanci mają wybór. Oto wynalezione zostało lekarstwo, które raz na zawsze uwolni ich od „przekleństwa"...

Odpowiednia atmosfera to podstawa nowoczesnej gry video. A Alaska bezsprzecznie rządzi od czasów MGSa...

SYPHON FILTER: THE DARK MIRROR

WITAJ W CZYNNEJ SŁUŻBIE, GABE. DŁUGO NA CIEBIE CZEKALIŚMY

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony Bend
- Liczba graczy: 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Oprawa i prezentacja, sterowanie, dobrze poprowadzona fabuła i akcja.
ZŁE: Strasznie ciemna – nie da się w dzień pograć.
BRZYDKIE: Niczego tu nie zepsuli. Naprawdę.

MARCELLUS: Faktycznie nowy Syphon na PSP wygląda świetnie, czego o większości gier na tę konsolę nie można było powiedzieć jeszcze kilka miesięcy temu. Rację ma Gulash pisząc o drugiej generacji – dopiero w rok po ukazaniu się konsoli programiści zaczynają głębiej poznawać jej architekturę, wgryzać się do środka i wyciskać siódme poty. Tak jest z PSP, tak też będzie z X360, co widać było na E3. Świetna gra.

Nie ma co ukrywać oczywistych faktów – **Syphon Filter: The Dark Mirror** to znakomita pozycja. Zrozumiałem to już w momencie, w którym podchodząc do gry po raz pierwszy ukończyłem rozgrywany na czas tutorial i natychmiast włączyłem go ponownie, by poprawić swoje osiągnięcia. A potem, wraz z zaliczaniem kolejnych misji tylko utwierdzałem się w przekonaniu.

→I MISSION: POSSIBLE

Od czasów debiutu na PS one Syphon Filter nieco podupadł. Owszem, pierwsza gra była znakomita, ale kolejne części obniżały już nieco loty. Tymczasem Dark Mirror jest bez wątpienia najbardziej dojrzałą i najlepiej przemyślaną częścią serii. Do akcji wkracza ponownie Gabe Logan walczący z groźnymi terrorystami – mówimy tu o broni chemicznej, genetycznych eksperymentach, tajnych laboratoriach, w których budzący grozę naukowcy smażą superbroń i te pe. Fabuła jest nieźle pogmatwana, ale śledzi się ją z przyjemnością, niczym dobry film szpiegowski. Osiem podstawowych misji przeprowadzi agenta przez Amerykę, Afrykę i Europę; na ich ukończenie za pierwszym razem trzeba przeznaczyć około siedmiu, może ośmiu godzin. Na zawartość gry składają się także bonusowe misje w sile pięciu, pozwalające grać innymi postaciami niż Gabe, a także sporo broni do multiplayera odkrywanych w miarę postępów w grze. A właśnie, multi – można grać zarówno przez WiFi, jak i Internet, jest kilka trybów i opcja rozmowy przez pspkowy headset.

Podczas misji Loganowi towarzyszy powracająca do służby Lian Xing, a także pani koordynator o imieniu Teresa, nawijająca jak szalona przez codec i udzielająca cennych rad. Misje są ciekawe, a levele świetnie zaprojektowane. Choć na ogół trzeba po prostu przebić się przez poziom, autorzy wprowadzili sporo zróżnicowania – jest na przykład osłanianie Lian z pozycji snajpera, szukanie tajnych dokumentów, uwalnianie zakładników, czy hakowanie komputerów. Styl, w jakim będzie działał szpieg zależy tylko i wyłącznie od gracza. Można skradać się i zachodzić przeciwników od tyłu, bądź posłać im cichą kulkę, by nie zwabić ich ziomków. Można też złapać kałacha i z Bogurodzicą na ustach rzucić się do wyrzynki zaalarmowanych i masowo wylewających się ze wszech stron nieprzyjaciół. Przeróżnej broni jest pod dostatkiem (bo można podnosić spluwy zabitych), apteczek raczej nie brakuje, checkpointów jest niemało, bonusów też znalazła się całkiem pokaźna liczba.

→I SZTUKA, NIE RZEMIOSŁO

Autorzy włożyli sporo pracy w doszlifowanie sterowania i choć oczywiście zawsze w grach tpp i fpp na PSP będzie brakowało drugiego analoga, **Syphon Filter: The Dark Mirror** broni się bez pudła. Standardowo krokami Logana kierujemy analogowym pieprzykiem, a ręczne celowanie odbywa się za pomocą przycisków z symbolami geometrycznymi po prawej stronie konsolki, choć można sterowanie zmienić. Jest też możliwość (i konieczność) lokowania się na przeciwnikach przez przytrzymanie lewego spust. Garnitur ruchów superszpiega nie kończy się jednak na bieganiu i podkradaniu – jest wychylanie się zza winkla, zoomowanie przy snajperkach, a także sporo innych możliwości przy wykorzystaniu gadżetów, jak choćby przemieszczanie się po linkach dzięki zmyślnemu hakowi z rolkami (co więcej, można zjeżdżając na linie jednocześnie naparzać z fuzji). Bardzo ważną rolę pełnią także gogle – pokazujące źródła ciepła, przeznaczone do działania przy

Można schować się przy ścianie bądź murku, wycelować, a następnie wychylić, by oddać szybki i celny strzał. Dobra sprawa, gdy ma się ambicje skradankowe.

kiepskim oświetleniu, czy wreszcie wyssana z palca przesłona pozwalająca zlokalizować miny, przełączniki czy choćby napis na ścianie. Faktem jest, że gogli trzeba używać bardzo często, a momentami nawet za często, bo miast podziwiać piękno gry oglądamy świat na zielono bądź niebiesko.

→I GRAJ, NIE ŻAŁUJ STRUN

Grafika jest rewelacyjna i podobnie jak ta w Daxterze spokojnie obroniłaby się na PlayStation 2. Największą uwagę autorzy przyłożyli do wykreowania odpowiedniej atmosfery – stąd kapitalna gra świateł i cieni, ostre jak żyleta tekstury, znakomite modele postaci i ich animacja, a także masa drobnych, ale cieszących oko szczegółów. Jak choćby fakt, że bohater jest obwieszony bronią, jaka znajduje się w jego posiadaniu. Eksplozje cieszą oko, a unoszący się dym też buduje klimacik. Jedno muszę zaznaczyć – barwy gry są dosyć ciemne, przez co Dark Mirror raczej nie nadaje się do grania w jasny dzień, nawet mimo tego, że autorzy dali graczowi możliwość ręcznego podregulowania kontrastu bezpośrednio w grze. **Syphon Filter: The Dark Mirror** ma także to, co bardzo lubię w grach video i hollywoodzkich filmach: duży budżet. Widać to po znakomitych scenkach renderowanych, doskonałym dubbingu, świetnej muzyce i oprawie dźwiękowej, a także ogólnym wypieszczeniu całości.

Warto sprawić sobie prezent w postaci nowego Syphona – pokazuje moc PSP. Dla mnie **Syphon Filter: The Dark Mirror** wraz z Daxterem i Loco Roco to na razie trzy najlepsze gry na PSP w tym roku.
Gulash ■■

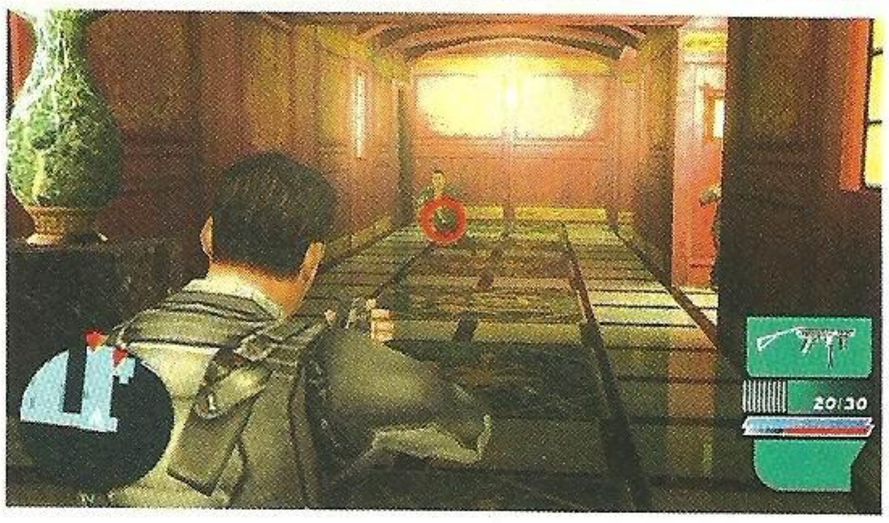
OCENA 9.0/10
GABE LOGAN PWNZ JOO

DRUGA GENERACJA

Do niedawna jeszcze narzekałem trochę na jakość gier na PSP – po pierwszym uderzeniu podczas startu konsoli przyszła ponad półroczna posucha, podczas której ukazały się może ze trzy gry naprawdę warte uwagi. Na szczęście koniec z tym – druga generacja zapoczątkowana przez nieprawdopodobnie wyglądającego Daxtera, przez udanego SOCOMA, a której kolejnymi przedstawicielami są Syphon Filter oraz rewelacyjne i przesłodkie Loco Roco rozpoczyna ofensywę, która raczej szybko się nie zakończy. W kolejce czekają przecież Tekken 5 Dark Resurrection, Killzone: Liberation, Gangs of London, Ratchet & Clank, Ace Combat, nowa gra Davida Jaffe – ojca God of War, a także masa innych pozycji. Tylko sequele? Może i tylko, ale za to jakich gier...

Przesłony na gogle pełnią w The Dark Mirror bardzo ważną rolę – często gracz zdany jest właśnie na nie, czy to przy łatwiejszym odnajdywaniu celów, czy przy przeszukiwaniu otoczenia.

Dopiero po ponad roku gry na PSP pokazują moc tej konsolki. Grafika jest znakomita.



■ Muzyka w ogóle nie zapada w pamięć, a poza tym zbyt mało jest różnych kawałków. Za to o głosach postaci i dźwiękach można powiedzieć tylko tyle, że są ok.

PlayStation 2

- Wydawca: Bandai
- Producent: Sunrise
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Rozbudowa mechów. System walki jest niezły.
ZŁE: Monotonne, niekończące się losowe walki z przeciwnikami. Fabuła.
BRZYDKIE: Cała gra jest dość brzydka, ale spoko, widziałem gorsze.

MARCELLUS: Przeciętna? Raczej słaba ta MS Saga i ja tam mógłbym się z niej nabijać ile wlezie. O, weźmy chociaż naszego bohatera o twarzy niewiasty – naprawdę wzruszyła mnie jego historia, nie dość, że sierota, to nawet dwukrotny, bo jacyś źli ludzie spalili mu drugi dom, czyli sierociniec i na dokładkę zabili jego ulubioną opiekunkę... Ale jrpgowa zemsta ma swoje prawa i nasz dzielny młodzieniec dorobił się własnego MSa i rusza nieść pożogę i zniszczenie wśród niegodziwców... Geeez, kto to wymyślił?

MS SAGA: A NEW DAWN

ZDECYDOWANIE NAJGORSZYMI ZE WSZYSTKICH GIER SĄ TE PRZECIĘTNE

Brzmi nielogicznie? Skądże znowu, to najprawdziwsza prawda. Tak już jest, że hitami i tytułami trochę bardziej niż dobrymi warto się interesować i nie da się czasu z nimi spędzonego traktować jako straconego, zaś z crapów można się nieźle ponabijać. Co natomiast zrobić z taką **MS Saga: A New Dawn**, która ani nie jest kiepska, ani dobra, a zwyczajnie przeciętna i brak jej tego „czegoś"? Ani się tym cieszyć nie da, ani pośmiać za bardzo też nie ma jak...

→I BO NIE JEST PIĘKNA

Jeden rzut oka na ramkę o fabule i już wiecie o co chodzi. W czasie trwania zabawy, to jest w ciągu mniej więcej czterdziestu godzin, do dwójki bohaterów dołącza jeszcze kilka postaci, przy czym żadna z nich nie została przedstawiona w ciekawy sposób, przez co niemożliwe jest by się nią zainteresować. Jedyne, na co można zwrócić uwagę, to festyniarskie stroje owych postaci (obcisłe spodnie Tristana i nałożona na koszulę króciutka kurteczka, czy garnko-turban na głowie Fritza), oraz wygląd ich twarzy i fryzur. Główny bohater ma oczywiście zniewieściałe rysy, czerwone włosy przycięte jak na mój gust po damsku i do tego różnokolorowe oczy. A tak.

Na dodatek postacie są tak „bardzo" napakowane polygonami, że bez problemu mogłyby śmigać na DSie. Zresztą cała gra w żaden sposób nie wykorzystuje mocy PS2 – rozlazłe tekstury, mało szczegółowe sylwetki postaci oraz ich pojazdów, które wyglądają jak ciosane z kołka, czy sklonowani przeciwnicy różniący się od siebie kolorem, to dopiero ułamek piękna MS Sagi. Celowo nie wspomnę o pustce panującej na polu bitwy, czy takich efektach użycia specjałów, że nawet nie wiadomo, co i z jakiej strony uderzyło...

→I ANI WCIĄGAJĄCA

Załóżmy jednak, że silną stroną erpega jest fabuła i system walk, a nie grafika. Przyznaję, że możliwość rozbudowania swojego mecha o dodatkowe części jest przyjemna i sprawdza się świetnie przy opracowaniu taktyk walki. Jako że do zdobycia jest co najmniej kilkanaście robotów, można je odpowiednio przygotować na różne rodzaje potyczek – czy to z silnym pojedynczym przeciwnikiem, czy też z grupką słabeuszy.

Walki toczą się w systemie turowym, ale nie jest pokazane kto w danym momencie wykonuje swój ruch, co odrobinę mi przeszkadzało – lubię wiedzieć wcześniej co i jak, żeby sobie odpowiednio zaplanować przebieg pojedynku. Inna sprawa, że w większości starcia są meganudne i proste, na domiar złego występują często, przy czym zauważyłem, że następowały częściej, jeśli wchodziłem po jednym z nich do menu, żeby się uleczyć. Ot, taki psikus dla uprzykrzenia życia. Innym jest rosnący znienacka poziom trudności – nagle okazuje się, że dwójka przeciwników to omijający wszystkie strzały killerzy zadający przepotężne ciosy. Mocny to kontrast dla większości prostych walk, które zresztą całkowicie rozbijają ideę grzebania przy właściwościach mechów – skoro nie trzeba się wysilać w czasie potyczki, to po co komu coraz to mocniejszy sprzęt? Poza tym przy rozpoczęciu kolejnej potyczki w głowie rodzi się nieśmiałe pytanie „daleko jeszcze?" No niestety daleko, bo gra krótka nie jest, tym bardziej, że oferuje bonusowe lochy do zwiedzenia i kilku dodatkowych twardzieli czekających na skopanie im tyłków. Ogólnie nie jest aż tak źle, żeby nie dało się grać, ale po kolejnym losowym pojedynku z oddziałem czołgów, człowiekowi się odechciewa. A szkoda, bo sam system walki wcale nie jest słaby.

→I TYLKO GŁUPIA

Nie wiem jak Wy, ale mi się już dawno przejadły opowieści, w których obowiązkowo pojawia się dziewczynka cierpiąca na zanik pamięci, a posiadająca jakąś niezdrowo potężną moc. Męczące są wszystkie historie, w których żółtodziób zasiada, zmuszony sytuacją, za sterami mecha i bez żadnego przeszkolenia zaczyna prać kolejnych przeciwników, aż dochodzi do wniosku, że jest mistrzem nad mistrzami i wyrusza ratować świat, co oczywiście mu się udaje. Nie mogę znieść bzdurnych momentów, gdy szesnastolatek mówi generałowi armii, że idzie walczyć ze złem i czeka na pozwolenie, na co tamten bez wahania przystaje nie zważając na młody wiek bohatera. Nawet się nie przejmuje, że dzieciak może zginąć. Chcesz walczyć? Znakomicie! Liczymy na Ciebie.

Nie kupuję drętwej historii przedstawionej w MS Sadze, co, po zsumowaniu z powyższymi akapitami oznacza, że jest to najzwyczajniej w świecie słaba gra.

Mielu ■■

OCENA 4.9/10
ERPEGOWY SPAM. SZKODA CZASU

SCENARIUSZ
Mija sześćdziesiąt lat od wielkiego kataklizmu zwanego Great Fall, który przyczynił się do zniszczenia niemal całej cywilizacji i zabicia większości ludzi. Teraz po świecie kręcą się hordy złoczyńców wyposażonych w ogromne roboty zwane Mobile Suits wykorzystywane oczywiście do rabowania i mordowania niewinnych. Do ofiar należy doliczyć mieszkańców sierocińca, który dosłownie pół minuty przed zniszczeniem przez rakietę opuścił bohater gry – Tristan. Chłopak przeżył wybuch, ale widząc, że w płomieniach zginęła jego opiekunka Miss Natalie, poprzysiągł zemstę. Rok później zasiadł za sterami swojego mecha, wraz z przyjacielem Fritzem wyruszył ukarać winnych i przy okazji, jakże mogłoby być inaczej, uratować świat.

Czym jrpg stoi, czyli walki, potyczki i upgrade'y

System walki opiera się na energii. Każde działanie pochłania jej część, a odnawia się ją czekając na kolejną turę, bądź też wybierając opcję obrony lub ładowania.

Energia potrzebna jest także do zwykłych ataków, z czego te przy użyciu broni palnej są o tyle lepsze od ciosów z bliska, że nie wystawiają na kontrę. Potężniejsze specjały wymagają większej jej ilości.

W każdym mechu wyznaczona jest ilość miejsca na bronie, ale niektóre potężne działa potrafią zająć niemal całe, co nie pozwoli na zabranie dodatkowego ekwipunku.

Mobile Suits rozbudowuje się w miastach, dlatego za każdym razem, gdy chce się dokonać jakichś zmian, należy cofnąć się do jednego z nich (backtracking). W sumie nie warto...

W drużynie można mieć sześć postaci, przy czym walczą zawsze trzy, a pozostałe czekają i w razie potrzeby w mgnieniu oka są w stanie zastąpić poważnie zranionego członka drużyny.

■ Smith wahał się trochę na takie *dictum acerbum*, lecz Rashid za kontusz ulapił: a gdzie jest *nobile verbum*?

METAL SAGA

JAPOŃSCY TANKIŚCI SZTURMUJĄ ZACHÓD, MAJĄ NAWET PSA...

PlayStation 2

- **Wydawca:** Altus
- **Producent:** Createch
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Otwarty świat, spora liczba subquetsów i mini gierek.
ZŁE: Postnuklearni czterej pancerni z psem w japońskim sosie. Słabo?
BRZYDKIE: Oprawa graficzna, obleśne i monotonne lochy.

MATT: Metal Saga jest częścią większego planu, którego celem jest dominacja japońskich gier rpg w świecie fanów PlayStation 2. Jeszcze trochę, a dziesiątki, setki niewydanych erpegów zaczną być tłumaczone z japońskiego na angielski i wydawane w ekspresowym tempie na zachodzie. Ta gra jest tak brzydka, że nadawałaby się na GBA, a co dopiero na PS one. Darujcie sobie temat – no chyba, że zafascynowała Was historia o czołgach i psie z bazooką na grzbiecie.

Prawda, że mało jest gier pozwalających sterować nam czołgiem? A jrpg o tej tematyce to już chyba nie ma wcale. Ciekawe dlaczego? Tak właśnie myślałem po obejrzeniu intra **Metal Sagi**. Teraz znam odpowiedź. To jak próbować założyć kalosz na rękę – po prostu obie te rzeczy nie są... hmm, kompatybilne?

→I MY, CZTEREJ PANCERNI...

Na taki jednak karkołomny pomysł wpadła ekipa Createch serwując nam **Metal Sagę**. Gra luźno nawiązuje do świata znanego z serii Arc the Lad. Młody bohater wstępuje do gildii łowców i wyrusza w świat dla zdobycia sławy, kasy i pięknych kobiet (taa, oczywiście). Tu kończą się podobieństwa ze wcześniej wspomnianą serią. W **Metal Sadze** łowcy podróżują i walczą przede wszystkim (bo można również tłuc się na piechotę) za pomocą wszelkiego rodzaju pojazdów pancernych. I to wokół nich kręci się cała gra. Klimat **Metal Sagi** nawiązuje bowiem do postnuklearnych wizji przyszłości – żadnej magii, księżniczek i smoków tu nie będzie. Nie spodziewajcie się jednak czegoś na miarę pecetowego Fallouta. Świat **Metal Sagi** to ciężkostrawna mieszanka Mad Maxowego klimatu ujętego jednak w ramy japońskiego RPG. Wspierający nas w walce inteligentny pies z bazooką na grzbiecie, czy oponenci w rodzaju panów lewitujących nad ziemią dzięki kolorowym balonom u kuprów, to tutaj, niestety, chleb powszedni. Piszę „niestety", bo gdyby autorzy trochę poważniej potraktowali temat, nie musiałbym pisać we wstępie o kaloszu. A tak mamy zagładę ludzkości na wesoło. No może trochę przesadzam z tą wesołością, ale nie sposób zachować powagę, gdy atakuje nas pistolecik na rowerku.

Od **Metal Sagi** odrzucić może również grafika – nie jest może szczególnie paskudna, ale bardzo prosta i schematyczna. Przypomina produkcje z czasów „past-genów" że się tak wyrażę, czyli choćby PS one. Do tego dochodzi uboga – nawet jak na pustynne strefy – paleta kolorów i pikseloza. Ostatnia szczególnie daje się we znaki podczas walk, które wizualnie również nie grzeszą urodą. Muzyka przygrywająca nam w trakcie eksploracji nie wyróżnia się niczym szczególnym – chyba tylko tym, że pasuje jak pięść do oka do postnuklearnych, pustynnych klimatów.

■ Mini-gry w pewnym sensie ratują tę pozycję przed totalnym unicestwieniem – występują w sile dwunastu i potrafią być przez chwilę zabawne.

■ Wiecie, jak jest. My ich czołgami i samochodami pancernymi, oni nas... oddziałem os z karabinami.

→I POWRÓCIMY WIERNI

Mimo to, nowy produkt Createch ma w sobie nieco miodu. Są nim paradoksalnie właśnie, wcześniej wspomniane pojazdy pancerne. Wraz rozwojem fabuły zdobywać będziemy nie tylko kolejne postacie, ale również wehikuły. Do wyszukania jest kilkanaście typów począwszy od łazików, transporterów opancerzonych, a skończywszy na czołgach. Zabawa zaczyna się, kiedy położymy już łapy na jednym z tych cacek. Z czołgami można robić naprawdę wiele: wymienić podzespoły (silnik, broń, jednostka centralna), naprawić zniszczenia, dokupić pociski, pancerz, poddać kupę stali tuningowi, zmienić jej kolor a nawet... umyć.

Szukanie lepszych części i ciągłe dopakowywanie wozu jest wciągające. Nie wolno jednak zapominać o naszym bohaterze. Jego również należy odpowiednio wyekwipować, gdyż nie wszędzie wjedziemy pancernym kolosem i czasem przyjdzie nam użyć własnych nóg. A włazić trzeba do nieprzyjemnych miejsc, gdyż jako łowca zajmować się powinniśmy łapaniem kryminalistów wszelkiej maści.

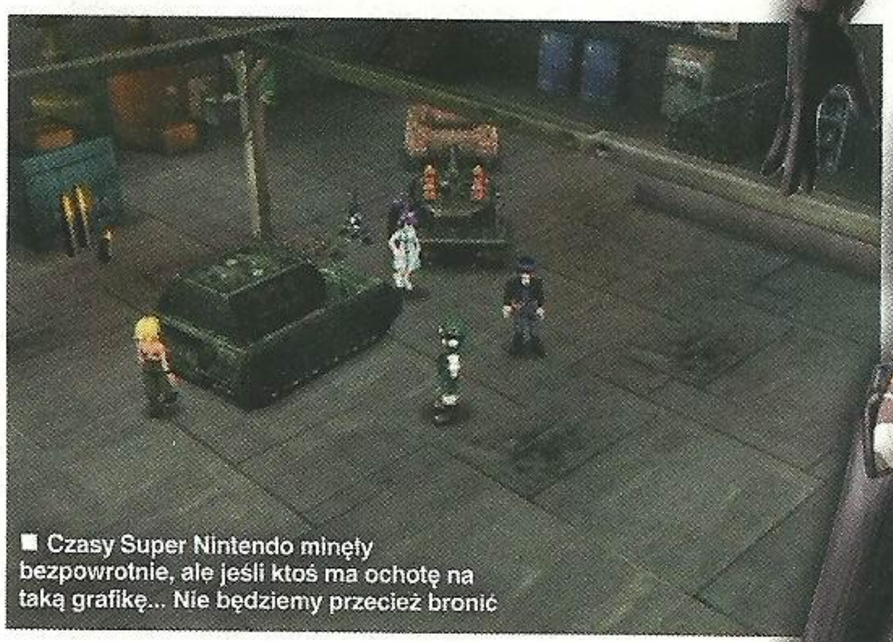
Na szczęście nie musimy tego robić cały czas – gra oferuje niewielkie odskocznie od głównych zadań. Możemy bawić się w tworzenie nowych przedmiotów, zbierać medale i inne pierdółki, czy wreszcie zaprojektować własny czołg (z gotowych komponentów oczywiście).

Atutem **Metal Sagi** jest również duża liczba mini gierek, jak picie na czas (dla twardzieli), taniec czy wszelkiego rodzaju gry hazardowe (ruletka, poker). Ciekawym patentem jest podręczny laptop bohatera. Oprócz wszelkich informacji o progresie możemy ściągać na niego proste gierki ze stojących w miastach automatów i muzyczkę z szaf grających. Trochę tego jest – niestety, po kilku minutach każda z tych rzeczy może się znudzić. Wszystko, co wymieniłem wcześniej, jest za mało rozwinięte, żeby skutecznie maskowało inne niedociągnięcia gry. Niestety.

Tym, czym nowa gra Createch może się jeszcze pochwalić jest otwarty świat. Od razu możemy zwiedzić wszystkie miasta czy drugi koniec mapy – inna sprawa, że pierwszy napotkany tam wróg rozniesie nas w pył. Trzeba więc spokojnie eksplorować pustynne bezdroża, systematycznie levelując naszych bohaterów. Otwarty świat ma jednak to do siebie, że osłabia siłę oddziaływania fabuły na gracza. Jednym może to przeszkadzać, innym nie. Faktem jednak jest, że **Metal Sadze** brakuje zwornika – czegoś, co ułożyłoby różne wydarzenia, w których uczestniczy bohater, w jedną sensowną całość.

→I SZARIK, BIERZ GO!

Metal Saga nie przemawia do mnie. Po prostu konwencja japońskiego erpega i zniszczona kataklizmem pustynia z sunącymi po niej czołgami gryzą się. I choć gra potrafi przykuć do telewizora na kilkanaście godzin, to jest zwyczajnie niedopracowana. Tak samo jak rozwodniona fabuła, która nie zachęcała mnie, by grać dalej. Być może powstanie kiedyś frapujący RPG o czołgach i odszczekam to, co napisałem na początku. Tym razem jednak pudło. **Flik** ■■



■ Czasy Super Nintendo minęły bezpowrotnie, ale jeśli ktoś ma ochotę na taką grafikę... Nie będziemy przecież bronić

OCENA 5.5/10

NAWET OLGIERD JAROSZ BY TU NIE POMÓGŁ

Lajtowy punkt widzenia

Jesteś maniakiem gier komputerowych lub konsolowych? Interesujesz się nimi na tyle, że z utęsknieniem wypatrujesz najnowszych produkcji? Pracujesz w branży związanej z grami i spędzasz w ich towarzystwie mnóstwo czasu? Mam dla ciebie wyjątkową propozycję! Przejdźmy się po okolicy...

Jaki sens ma dla Ciebie granie? Ilu bohaterów w sobie nosisz? Która gra jest dla Ciebie najważniejsza?

Nie widać wszystkiego. Rzuć trochę światła. Tak, Ty który to czytasz. Dla ułatwienia zwiedźmy pokój nr... licho wie. W mojej pamięci. Trochę jak w Silent Hill 2, ale nie będzie... Jeśli kontynuujesz lekturę, otworzyłeś drzwi „niezbyt śmieszne, ale prawdziwe."
Był letni wieczór. Środek wakacji. Graliśmy z bratem w Virtua Fighter 4. Pai przeciwko Lau. Nieźle łoił mi skórę. Ginąłem aż nazbyt często.
W tle usłyszałem jak mama wychodzi na korytarz. Chyba nie zamknęła drzwi. Pamiętam, że do pokoju, w którym siedzieliśmy z bratem, zaczął dochodzić pogłos rozmowy z korytarza. Zdaje się, że wyobraźnia płata mi figla. Aby zarejestrować odgłos z tak daleka, musiałbym mieć uchylone drzwi i ściszony telewizor. Ten drugi warunek na pewno nie był spełniony. Graliśmy z bratem w najlepsze.
Mimo wszystko słyszę w głowie energiczne dyskusje sąsiadów. Podobnie jak mama, z ciekawością i niepokojem powychodzili z mieszkań.
Przyczyna hałasu stała się zrozumiała, dopiero gdy doszły mnie słowa, że pewnien mój kolega nie żyje.
W pierwszej chwili zapauzowałem grę. Przez moment siedziliśmy w ciszy. Zażartowałem „Próbował skakać po dachach, jak w Matrixie". „Mógł wyobrażać sobie, iż jest Spidermanem". Nie wiedziałem co kolega myślał, nie wiedziałem co czuł...
Jasny gwint! Kiedy ostatni raz z nim rozmawiałem, nie zgodziłem się na pożyczenie mu Saturna. Złota zasada, by unikać przenoszenia stacjonarnego sprzętu z miejsca na miejsce. Tym bardziej nie dawać go osobie, co do której nie mam pewności, czy odda i w jakim stanie.
Gadaliśmy przez telefon. Kolega pamiętał, że mam Mortal Kombat 3 Ultimate. Chciał go pożyczyć razem z konsolą. Siegając w przeszłość, z pewnością zamierzał korzystać ze sprzętu przede wszystkim dla wspomnianej gry.
Lata wcześniej siedzieliśmy nad drugą częścią Mortal Kombat. Kolega był w stanie wytrzymać więcej pojedynków niż ja. Nie chodzi o ilość zwycięstw. Chociaż trzeba przyznać, że był przebiegły i potrafił mnie rozgromić. Kiedy on kontynuował w najlepsze, ja trzymałem się za głowę, ponieważ od wielogodzinnej gry zaczynała mnie boleć. Nigdy nie pogłębiliśmy znajomości, która zaczynała się na Fight, a kończyła na Fatality. W grze oczywiście.
Dla dopełnienia obrazu..., obrazka naszych kontaktów, należy wspomnieć o dwóch (i jedynych) spotkaniach u niego w domu. Tak, krwawe mordobicie odchodziło u mnie, u kolegi mini bilard (na Pegasusie), strzelanie z pistoletu, znalazła się także dziwna wersja Street Fightera oraz kilka innych gier. Za drugim razem już dysponował Amisią i testowaliśmy daną mu przeze mnie Alien Breed Tower Assault.
Teraz jednak siedziałem w swoim pokoju przed zastopowanym ekranem Virtua Fighter 4. Wcale nie myślałem o tym, czy sprezentowanie Obcego, do pary z drugą częścią MK, mogło negatywnie wpłynąć na psychikę kolegi. Z podobnych rzeczy zastanowiło mnie tylko, czy pożyczenie mu swego czasu Saturna zmieniłoby bieg wydarzeń. Przede wszystkim jednak za słabo się znaliśmy. Może przy bardziej zażyłym kontakcie rozpłomieniałby ochotą do życia, której ostatnią iskrę chwilę temu zgasił.
Odpauzowałem Virtua Fighter 4. Owszem, było mi żal kolegi. Jednak nie znalazłem powodu, dla którego miałbym zaprzestać wirtualnych pojedynków z bratem. Rozgrywka tamtego wieczora przybrała postać jakby hołdu ku czci znajomego. Lubił bijatyki i gdyby żył, Virtua Fighter 4 poleciłbym mu na pewno.
Wczytuję się w treść dwóch poprzednich akapitów i odkrywam, że teraz „wypadałoby", aby umarł brat. Ile osób na tyle głęboko przemyślało to co napisałem, by móc przewidzieć tragiczną powtórkę wydarzeń?... mnie też nie chciałoby się tak wnikliwie zastanawiać... Na szczęście nie miała miejsca. Ja i brat wciąż możemy cieszyć się grając razem w mordobicia. Rozmawiając o nich, a nawet o innych rzeczach. Jednak przede wszystkim o grach. Ja nie mam nic przeciwko temu. On również. Koledze, o którym była mowa, ta płaszczyzna chyba nie wystarczyła. Potrzebował czegoś więcej.
Trochę jak w Silent Hill 2, ale bez wygłaszania pretensji do losu. Poza tym, jeśli ruszyła mnie prawdziwa śmierć, to z pokoju 20040709. Pozawirtualna rzeczywistość jest grą jak każda elektroniczna, konsolowa, pecetowa, czy jakakolwiek inna. Jak one, ma pewne zasady, jak one, własne zasady. Wedle jednej z nich, obdarzeni rozumem i wyobraźnią, możemy demaskować ścieżki czarnego scenariusza:

Jaki sens ma dla Ciebie granie? Ilu bohaterów w sobie nosisz? Która gra jest dla Ciebie najważniejsza?
Editb ■■

Neon

Czekamy na wasze teksty, akcje i pomysły. Pamiętajcie, że za publikację tekstu w Neonie leci do Was gra! [marcellus@neo-plus.pl, gulash@neo-plus.pl]

Wolniej - Lepiej?

OSTATNIO MOŻNA ZAUWAŻYĆ U TWÓRCÓW NOWĄ TENDENCJĘ SPOWALNIANIA GIER, CO MA ZBLIŻAĆ JE DO RZECZYWISTOŚCI

Proces ten pozwala graczom czerpać większą radość z realistycznej rozgrywki i wydłuża czas potrzebny na ukończenie danej pozycji. Wśród niektórych gatunków wydaje się to naturalną koleją rzeczy, kolejnym etapem ewolucji, natomiast wśród innych jest zjawiskiem nowym i niezwykle oryginalnym.

Na pierwszy ogień weźmy serię Pro Evolution Soccer. Wraz z kolejnymi częściami cyklu Konami Tokyo stara się przybliżyć wirtualne spotkania do tych rzeczywistych. Piłkarze zachowują się naturalniej, wyglądają bardziej realistycznie, a sama rozgrywka coraz bardziej przypomina prawdziwe mecze. Twórcy tą prawdziwość uzyskują między innymi przez spowalnianie tempa rozgrywania akcji i zmniejszanie szybkości przebiegu samego meczu.

Wszak rzadko który mecz piłkarski charakteryzuje się dwudziestoma paroma strzałami z każdej strony i nieustannymi atakami na obie bramki przez pełne 90 minut. Zwolnienie podań, zwiększenie czasu potrzebnego na przebiegnięcie boiska czy wprowadzenie kiksów i błędnych przyjęć unaturalniło rozgrywkę. Porównując dziś piątą część Pro Evo z ISS Pro Evolution 2 można odnieść wrażenie, że dziś gramy jak parę lat temu tyle, że w porządnym i dopracowanym zwolnionym tempie.

Jednakże to spowolnienie nie jest i nie może być w pełni stuprocentowe. Wszak wirtualne mecze nie trwają 90 minut, a gracze nie spędzają przed konsolą półtorej godziny, a jedynie kilkanaście minut. Gdyby tak było i tempo rozgrywki byłoby w pełni rzeczywiste, to w czasie 10 minutowego meczu widzielibyśmy 1-2 strzały i nic więcej. A to już przeczy idei zapewniania przez konsolę rozrywki. Przed Konami stoi trudne zadanie wprowadzania rozwiązań z prawdziwych boisk przy jednoczesnym zachowywaniu elementów zabawy, jakie ma zapewniać ich tytuł.

Inny dobry przykład to wyścigi i kultowe Gran Turismo. W symulacjach, właśnie typu GT, twórcy starają się osiągnąć jak największy realizm poprzez jak najwierniejsze odwzorowanie zachowania samochodu plus dopracowanie jego wyglądu. Tutaj spowolnienie polega na dopracowaniu takich elementów jak przyspieszenie, prędkość maksymalna czy sposób wchodzenia i wychodzenia z zakrętów danego samochodu. Jeśli np.: Mitsubishi Lancer Evolution VII rozpędza się od zera do stu kilometrów na godzinę w 4,8 sekundy, to twórcy danej produkcji muszą na tyle spowolnić jego wirtualny odpowiednik, by ten w podobnym czasie osiągał taką samą prędkość. Oczywiście tu też nie można przesadzić bo wielu graczy-kierowców może mieć dość wolnej, wymuszonej ograniczeniami jazdy w prawdziwym życiu. Dla nich gra ma spełniać motoryzacyjne marzenia i pozwalać wyszaleć się za kółkiem.

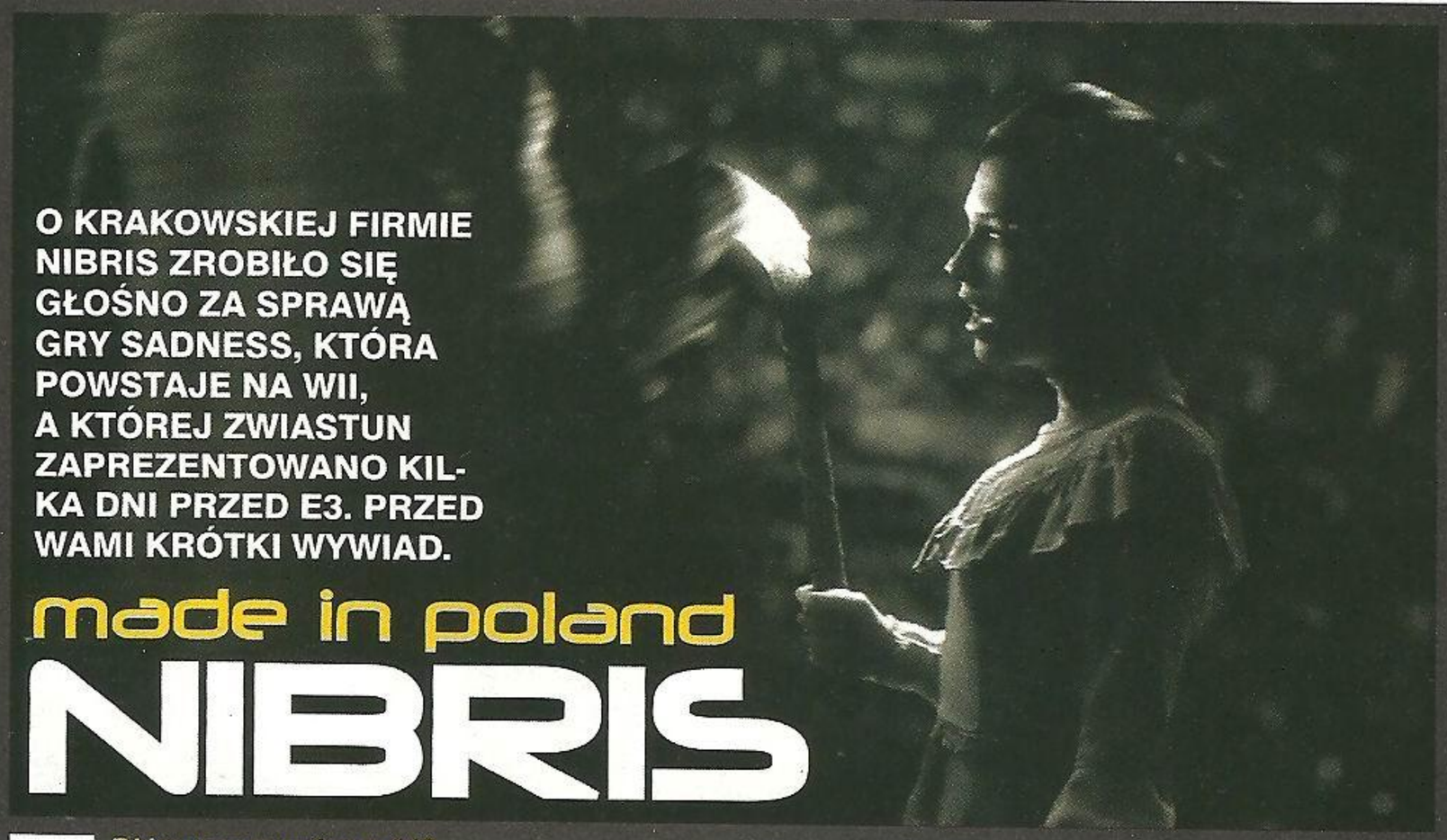
Ciekawym patentem związanym z procesem spowalniania jest ten zastosowany w Call of Duty 2. Mianowicie autorzy urzeczywistnili swoją pozycję poprzez zawarcie w niej długich i zaciętych wymian ognia. Spowodowało to nie tylko zwiększenie realizmu, ale i znacząco spowolniło i uatrakcyjniło rozgrywkę. Wreszcie gracz przestał być cyborgiem, który podczas walki twarzą w twarz z wrogiem potrafi unikać jego kul przy pomocy strafe'owania. W CoD2 walka z kilkoma Niemcami w jednym miejscu może zająć graczowi nawet dziesięć pełnych emocji minut. Takie spowolnienie, zatrzymywanie gracza na kilka chwil na każdej barykadzie powoduje znaczące urealnienie rozgrywki. Bo przecież nikt nie powie, że Alianci potrafili pokonać III Rzeszę dzięki specjalnemu stylowi walki polegającemu na ciągłym, naprzemiennym skakaniu, sidestepowaniu i kucaniu.

Podobnie w kierunku jak najwierniejszego odwzorowania rzeczywistości podąża Bethesda Softworks, twórcy serii Elder Scrolls. W wydanym parę lat temu Morrowindzie gracz musiał poświęcić wiele czasu na podróżowanie pomiędzy kolejnymi miastami lub jaskiniami. Teleportacja z punktu do punktu owszem, istniała, ale jako możliwość. Twórcy podobnie postąpili w Oblivionie dając graczom możliwość wyboru pomiędzy realistycznym podróżowaniem po świecie, a szybkimi teleportacjami. Po pewnym czasie zwykłe chodzenie może stać się monotonne, ale trzeba autorom oddać co ich, bo to również znaczący krok w stronę rzeczywistości.

Warto również wspomnieć o Shadow of the Colossus. Wreszcie, dzięki tej pozycji, gracz ma szanse poczuć, że rozmiar wroga ma znaczenie. Wielkość Kolosów przekłada się na ich siłę i wytrzymałość, co sprawia, że walki są długie, wymagające i emocjonujące. To również jest przykładem na spowolnienie rozgrywki. Wszakże dotychczas wielkość przeciwnika rzadko kiedy przekładała się na jego ogólną trudność i długość samej walki. Duży mógł po prostu więcej i mocniej. SotC zmieniło ten trend i, jak widać po wynikach sprzedaży, wyszło to grze na dobre.

Zmniejszanie tempa rozgrywki, jak widać z kilku powyższych przykładów, prowadzi do przybliżenia gry do rzeczywistości. Uatrakcyjnia, przedłuża i pozwala wykazać się graczom.

Są tego oczywiście plusy i minusy. Jeśli producenci przesadzą, to gry mogą przestać być przyjemną zabawą. Ginięcie po jednym celnym strzale wroga na pewno nie przysporzy danemu tytułowi popularności. Za to emocjonujące, długie i męczące w sensie fizycznym walki na miecze, wymiany ognia, pojedynki snajperskie, wyścigi czy spotkania z gigantycznymi bestiami jak najbardziej. Osobiście już wyczekuję chwili, gdy będę mógł moim bohaterem stoczyć długą i emocjonującą potyczkę z gigantem czy smokiem w wielkim, zrujnowanym mieście. I będzie to walka równa, gdzie rywal wytrzyma coś więcej niż parę machnięć mieczem i dwa fireballe. Tego sobie i Wam życzę.
Norbert „Bruce" Szamota ■■



O KRAKOWSKIEJ FIRMIE NIBRIS ZROBIŁO SIĘ GŁOŚNO ZA SPRAWĄ GRY SADNESS, KTÓRA POWSTAJE NA WII, A KTÓREJ ZWIASTUN ZAPREZENTOWANO KILKA DNI PRZED E3. PRZED WAMI KRÓTKI WYWIAD.

made in poland NIBRIS

Z kim mamy przyjemność?
Nazywam się Piotr „Axonn" Seweryn i w Nibris zajmuję się testowaniem gier. Nibris to mała, ale legitymująca się doświadczeniem (członkowie grupy realizowali projekty gier, które odbiły się szerokim echem na Zachodzie) grupa developerska mieszcząca się w samym sercu Europy – Krakowie, gdzie Wschód spotyka się z Zachodem. Położenie geo-kulturowe sprawia, że nasze postrzeganie świata jest nieco odmienne, niż naszych kolegów po fachu. Główną siłą napędową naszych gier są innowacyjne pomysły i scenariusze pozwalające na pełną identyfikację gracza z bohaterami tworzonych przez nas produkcji. Stawiamy na identyfikację gracza z bohaterem – chcemy, by gracz naprawdę odczuwał samą grę. Mimo, że jesteśmy początkującym zespołem, to nasze pomysły zachwyciły ludzi na całym świecie – dość powiedzieć, że tylko w kwietniu otrzymaliśmy dosłownie ponad 14 000 maili od fanów!

Nad czym obecnie pracujecie?
Pomysłów mamy dużo, ale niestety czas nas ogranicza, w związku z czym skupiliśmy się na dwóch produkcjach (obie realizują osobne teamy wewnątrz firmy). Pierwszy tytuł to Raid over the River, który najpierw ukaże się na Dual Screena. Tytuł jest reprezentantem gatunku vertical shooter. Jest jednocześnie hołdem złożonym oldschoolowym grom, które kiedyś dawały najwięcej satysfakcji graczom. Gra będzie wykonana w technice cell shaddingu z renderowanymi tłami. Nienawidzę mówić o tym, że gra jest połączeniem takiego tytułu z innym, ale żeby najlepiej zobrazować naszą grę to powiem, że naszymi inspiracjami były między innymi River Raid i Viewtiful Joe. Innowacją w gatunku jest natomiast samo sterowanie (wykorzystujące unikalne możliwości konsoli) jak i sama fabuła – dzięki scenariuszowi bowiem gracz będzie przenosił się w czasie – będziemy więc latać nie tylko współczesnymi samolotami, ale także futurystycznymi statkami przyszłości czy maszyną Leonarda da Vinci (w przeszłości). Drugim przygotowywanym przez nas tytułem jest Sadness – gotycki horror rozgrywający się na terenie Ukrainy przed I Wojną Światową.

Jak bardzo zaawansowane są prace nad Sadness i czego możemy się po tej grze spodziewać?
Sadness jest w bardzo wczesnym okresie developingu. Na razie pokazaliśmy tylko zarys pewnych elementów, które mają znaleźć się finalnie w grze. Gra będzie inna od tego, co mamy dostępne na rynku – co prawda bliżej jej do Silent Hill niż Resident Evil, ale naprawdę nie ma gry, do której można by ją przyrównać. Pojawia się dużo pytań dlaczego nie ujawniamy kolejnych elementów scenariusza – z prostego powodu, Sadness będzie bardzo zaskakujący zarówno w kwestii fabuły, jak i samego gameplayu. Ponieważ to nasz pierwszy tytuł na duże konsole, zrobimy wszystko, żeby gra była całkowitym novum w grach video. Do tego stopnia, że Project Manager Sadnessa każe usuwać z gry wszelkie elementy, które już gdzieś wcześniej występowały.

Co było Waszą inspiracją i natchnieniem przy tworzeniu Sadness? Jak wykorzystacie pilota Wii?
Główną inspiracją były przedwojenne filmy noir, choć wpływ miały również inne filmy, a także (a raczej zwłaszcza) literatura – Lovecraft, King, Koontz, Masterton, Poe. Oczywiście scenarzyści włożyli w grę również bardzo wiele pomysłów, o których na chwilę obecną nie mogę mówić. W przypadku Sadness nie będziemy wykorzystywać online. To gra dla jednego, bardzo dorosłego i odpornego na lęk gracza. Co do zastosowania kontrolera Wii, to część (mniej niż 5 procent) pokazaliśmy w koncept – trailerze. Ze zrozumiałych względów na chwilę obecną nie mogę mówić o innych, aczkolwiek będzie ich znacznie, znacznie więcej.

Czemu wybraliście dla swojej produkcji czarno-białą konwencję?
Tak jak wspomniałem wcześniej, gra ma być stylizowana na film noir. Zresztą długo debatowano w firmie nad tą decyzją, zanim podjęto ją ostatecznie. Wiele rozwiązań artystycznych będzie możliwe właśnie dzięki tej kolorystyce. Poza tym tytułowy smutek raczej nie kojarzy się kolorowo.

Raid Over The River ukaże się na Wii, czy tylko na DS oraz PC?
Jedno sprostowanie – żadna z naszych gier nie zmierza na PC. Dla nas układ jest jasny – komputery służą do pracy, a konsole do gier. ROTR najpierw trafi na DSa, a developing tej gry pod Wii (która będzie jednocześnie sequelem tytułu z dwuekranowej konsolki) rozpocznie się dopiero po zakończeniu produkcji Sadnessa.

Jak układa się Wam współpraca z Ninny?
Z firmą prowadzoną przez Satoru Iwatę nie mamy na razie bardzo wielu kontaktów, ale te, które są, można uznać za bardzo serdeczne i ciepłe. Obserwując obecne zachowanie Nintendo mogę jedynie potwierdzić, że firma ma plan szerokiego wsparcia początkujących developerów. Wreszcie third party developerzy będą traktowani naprawdę jak skarb Nintendo.

Jak zapatrujecie się na obecną sytuację rynkową i na przyszłość branży? Czy Nintendo obrało właściwą ścieżkę?
Gry wideo dotarły do ściany, której nie przebiją – ściany oprawy audiowizualnej. W dobie komercyjnych hitów z niejednokrotnie dwucyfrowymi numerami w tytule coraz większa rzesza graczy jest zniechęcona graniem w te same tytuły wzbogacone jedynie większą liczbą poligonów i tekstur. Branża gier video stanęła więc w martwym punkcie. Barierę tę postanowiło pokonać Nintendo, które jest synonimem gier wideo i zabawy. Firma postanowiła stworzyć nowe systemy, które swoimi rozwiązaniami kierują rozrywkę na zupełnie nowe tory. Wiele pomysłów, które stosujemy nie miałoby szans na realizację na innych systemach niż DS i Wii.

Co sądzicie o, mówiąc eufemistycznie, lekko kontrowersyjnej nazwie nowej maszynki Nintendo – Wii?
Najpierw wpadliśmy w konsternację – co tu dużo mówić, przyzwyczailiśmy się do nazwy Revolution. Jednak w miarę upływu czasu uważamy, że to genialny ruch! Tak jak Apple przy iPodzie, tak Nintendo przy Wii tworzy nową kategorię sprzętu. Jesteśmy pewni, że to świetna nazwa. A jakie możliwości marketingowe to ze sobą niesie? Wii, Wii!!

Jakie stawiacie sobie cele na przyszłość i czego powinniśmy Wam życzyć?
Mamy szerokie plany, aczkolwiek na razie chcemy się skupić na tym co robimy. Znalezienie dobrego wydawcy (a zgłosiła się do nas grupa wydawców z naprawdę pierwszej ligi) to dopiero początek. Ale myślę, że pomysłów i umiejętności nam nie zabraknie, więc chyba zdrowia, bo to naprawdę najważniejsze.

Czy dostaniemy nr telefonu do pani z trailera Sadness?
Podaję numer konta .... :D

Pytał: Ganon ■■

Sadness

Zrealizowany techniką cinematiców przez jednego z najzdolniejszych polskich niezależnych twórców filmowych (Stanisława Mąderka – znanego między innymi z kultowej parodii Gwiezdnych Wojen – „Stars In Black") teaser jest jedynie prezentacją zaledwie kilku pomysłów, które Nibris zamierza wykorzystać w grze. Można go nazwać koncept – teaserem.

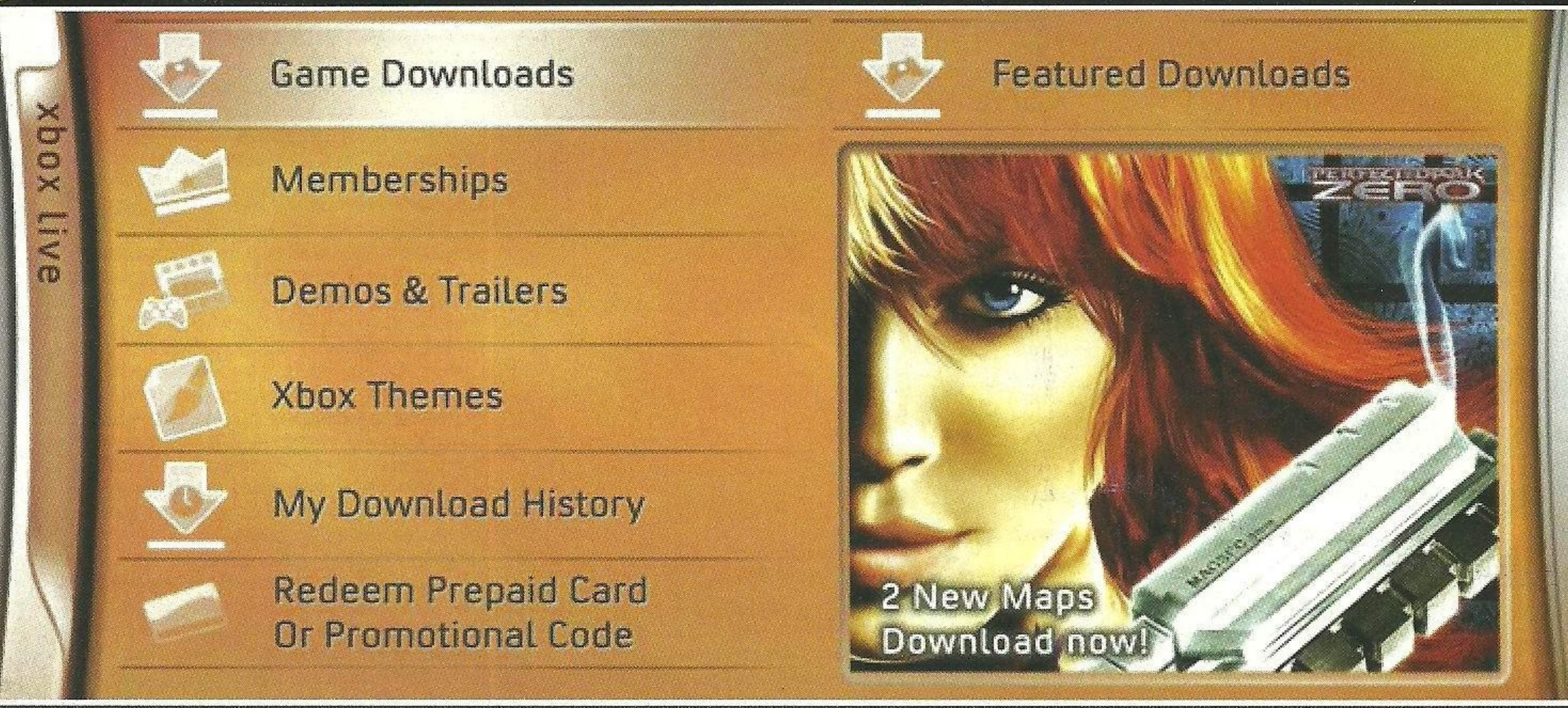
Ze zrozumiałych względów nie mogliśmy zaprezentować wszystkich naszych pomysłów, które chcemy wprowadzić do gry. Sam nastrój gry będzie również nieco inny – film pokazuje głównie akcję, natomiast sama gra skupiać się będzie raczej na atmosferze i wewnętrznych przeżyciach bohaterów Sadness – twierdzi Piotr Bielatowicz, project manager gry.

Pokazany przez Nibris teaser ukazuje Marię Lengyel, jedną z dwóch postaci, którymi gracz będzie kierował. Druga, która ma być pewnym przełomem w tym gatunku, będzie przedstawiona w późniejszym terminie.

Sadness zapowiadany jest jako pozycja dla dorosłych graczy o wyjątkowo mocnych nerwach. Tematyka gry podejmuje różne aspekty schizofrenii, narkolepsji i nyktofobii. Gra będzie utrzymana w konwencji filmu noir. Projektowany przez nas tytuł będzie w całości czarno – biały, tak jak smutek.... Filmowy sposób patrzenia będzie odzwierciedlony w oprawie gry. Zrobimy wszystko, aby gracz nie tylko czuł jakby oglądał prawdziwy film, ale przede wszystkim, by poczuł, że jest jego częścią, aby nie tylko „grał postacią", ale rzeczywiście przez dłuższą chwilę się nią stał – mówi Marek „Omen" Okoń, grafik i autor koncept–artów do Sadness.

Akcja gry toczyć się będzie przed rokiem 1914 (wybuch Pierwszej Wojny Światowej) na Ukrainie. Powody wyboru miejsca i czasu akcji uzasadnia jeden z twórców scenariusza, Adam Artur Antolski: *„Ukraina" znaczy tyle co „u granicy". Swego czasu była to granica między Rzeczpospolitą Obojga Narodów (Polski i Litwy), Cesarstwem Rosyjskim a Imperium Osmańskim. Właśnie to dlatego Ukraina jest swoistym tyglem kulturowym – mieszają się tu wpływy zachodnie z wschodnimi i arabskimi. Ten wewnętrzny pluralizm sprawia, że ludowe wierzenia i poglądy na temat świata posiadają tam swoją własną odmienność co jest niezaprzeczalnym urokiem tego miejsca. Niecałe sto lat temu, chwilę przed wybuchem I Wojny Światowej różnica ta widoczna była jeszcze dobitniej. W wielu miastach należących do Ukrainy (która formalnie jeszcze nie istniała) można było znaleźć zarówno katolickie klasztory jak i prawosławne monasteria. Żeby było tego mało, bez większego trudu można było znaleźć Synagogę, zbierającą mnóstwo chętnych, jak i kościoły Ormian – też zresztą pełne ludzi. Pierwsza Wojna Światowa jest swoistą granicą – właśnie ta wojna była jedną z największych klęsk cywilizacyjnych Europy, która doszczętnie zmieniła społeczeństwo. Świat już nigdy nie był ten sam. Dodatkowo mentalność ówczesnych ludzi nakazywała raczej skrytość wewnętrznych problemów, zarówno psychicznych jak i życiowych. W takim społeczeństwie szanse na rozwój przykładowo schizofrenii były zatem bardzo duże. Po wojnie zaczęła rozwijać się psychoanaliza, a lekkie rozluźnienie obyczajów doprowadziło do tego, że większa rzesza ludzi zaczęła przyznawać się do swoich problemów.*

Planowany termin wydania to koniec 2007 roku. Sadness będzie grą TPP, stylizowaną na film noir, więc siłą rzeczy będzie częściowo zbliżona do filmu interaktywnego, choć swoboda wyboru jest jednym z priorytetów, a nielinearna fabuła sprawi, że każda sesja będzie odmienna. *Lovecraft i Poe to tylko część naszych inspiracji. Mówiąc o gotyckim horrorze mamy na myśli nastrój, który będzie panował w grze – twierdzą członkowie Nibris.* Życzymy im powodzenia i nie omieszkamy sprawdzić za jakiś czas, co u nich słychać. ■■



WIDMO eDYSTRYBUCJI

EPIZODY, ODCINKI, GRACZ DO ŚCINKI, CZYLI RZECZ O NIEWOLNIKU PODŁĄCZONYM DO SIECI I OSTATNICH WOLNYCH OD PRZYJEMNOŚCI LUDZIACH

Choć dane mówiące o stanie oraz przyszłości branży elektronicznej rozrywki są na ogół optymistyczne (pomijając ostatnie straty wydawców związane z końcem życia konsol „obecnej generacji"), to sytuacja nie maluje się już tak różowo dla wszystkich graczy. Cieszą wiadomości, jakoby polscy entuzjaści elektronicznej rozrywki wydali na nią tylko w ubiegłym roku około 300 milionów złotych. Takich osób jest podobno w naszym kraju jakieś 4 miliony, ale nikt chyba nie powinien mieć wątpliwości, że coś tu nie pasuje. I owszem, bo liczby te mogłyby być jeszcze większe, gdyby nie nad wyraz duży odsetek osób korzystających z pirackich wersji. Co więcej: analitycy zakładają, że legalna sprzedaż ma u nas wzrosnąć dwu, a nawet trzykrotnie w porównaniu z obecną sytuacją. To bardzo optymistyczny tok rozumowania, ale chyba zabrakło poprawki na kilka spraw. Pytanie: kosztem czego lub kogo wzrośnie sprzedaż, no i jak to osiągnąć?

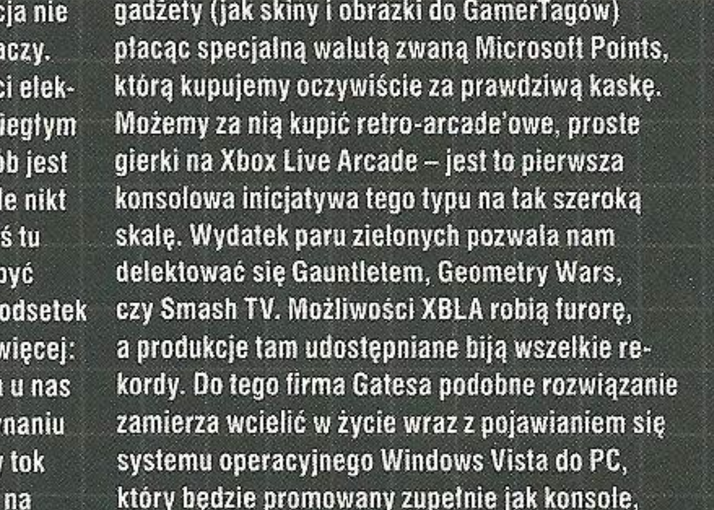
iPod, iNutki, iKonsola, iGanon

Coraz to większą popularność zdobywają usługi pozwalające ściągać z netu różnej maści rzeczy: od programów i seriali telewizyjnych, przez gry komputerowe, aż po muzykę i książki. I, jak pokazują badania, tacy Amerykanie coraz częściej przedkładają własne kino domowe, nad wycieczkę do multipleksu na seans. Ewentualnie wolą zgrać wszystko, co da się słuchać i oglądać na iPody, niż targać płytki, preferują iTunes niż tzw. „dobre sklepy muzyczne". Wolą to wszystko od jakichkolwiek innych „nośników". Dystrybucja sieciowa w ogromnym tempie zdobywa coraz większą klientelę, co zapewnia jej wsparcie i promocję ze strony wydawców i twórców: muzyki, filmu i książek – tak, ku zaskoczeniu wielu nawet papier powoli zastępują płatne nagrania głosowe.

Podobne plany mają wydawcy odnośnie gier. Giganci branży, która nas najbardziej interesuje, już parę lat temu zwietrzyli w tym interes. I tak chociażby Microsoft wypluwając na rynek Xboxa, swoją pierwszą stacjonarną platformę, zapowiadał, iż jednym z jej atutów będzie infrastruktura online. Teraz, gdy pojawił się jego następca z numerkiem 360, a panowie z Redmond poznali się na błędach, postanowili dać nam możliwość poruszania się po specjalnym „miejscu" – Xbox Live! Marketplace, gdzie możemy zaopatrzyć się w przeróżne gadżety (jak skiny i obrazki do GamerTagów) płacąc specjalną walutą zwaną Microsoft Points, którą kupujemy oczywiście za prawdziwą kaskę. Możemy za nią kupić retro-arcade'owe, proste gierki na Xbox Live Arcade – jest to pierwsza konsolowa inicjatywa tego typu na tak szeroką skalę. Wydatek paru zielonych pozwala nam delektować się Gauntletem, Geometry Wars, czy Smash TV. Możliwości XBLA robią furorę, a produkcje tam udostępniane biją wszelkie rekordy. Do tego firma Gatesa podobne rozwiązanie zamierza wcielić w życie wraz z pojawianiem się systemu operacyjnego Windows Vista do PC, który będzie promowany zupełnie jak konsole, przynajmniej jeżeli chodzi o gry i rozrywkę.

Jednak to wszystko jest dopiero początkiem, preludium do całkowitej rezygnacji z tradycyjnego, pudełkowego rozpowszechniania oprogramowania na rzecz dystrybucji przez sieć, która jest łatwa, opłacalna i nosi miano „user friendly".

Już w 2004 pobieranie dodatków do gier przez Xbox Live stanowiło 11% ogółu ich dystrybucji. Wydawcy gier na PC już niedługo takie rozpowszechnianie swoich produktów mają przyjąć za standard. Oczywiście jest to całkiem jasne w odniesieniu do rejonów świata, gdzie szybkie łącza są powszechną rzeczą, jak choćby w USA i Wielkiej Brytanii. Poza Japonią te dwa obszary są obecnie



■ Sony zacznie prawdopodobnie od prostych gierek na PSP i mini-sklepów w swoich grach na PlayStation 3. Reszta wydawców podąży za gigantem z ochotą.

■ Nawet najbardziej konserwatywna z firm – Nintendo –uwierzyła w potęgę edystrybucji i zapowiada, że WiiConnect24 będzie niezwykle istotne dla nowej konsoli.

dla wydawców najważniejsze, ale to się wkrótce może zmienić. W Korei Południowej i Chinach gry sieciowe już od dawna sprzedaje się online lub udostępnia za darmo, bo główne zyski nie są rezultatem ogromnych ilości wykupionych pudełek i abonamentów, ale opłat wnoszonych przez mikropłatności. Na dobrą sprawę wystarczy już tylko mieć pieniądze, telefon komórkowy i sprzęt do grania, a wirtualny świat stanie przed Tobą otworem.

Takie rozwiązania mają stać się przyszłością dostarczanych przez konsole przyjemności. Rozwiązanie to nie dotrze jednak do krain, gdzie piraci działają na potęgę. Na gry pozwolić będą sobie mogli tylko najbogatsi, co skutecznie zahamuje przyrost zainteresowania elektroniczną rozrywką. Otóż rozpowszechnianie gier przez sieć wiąże się z zabezpieczeniami, które zdaniem speców mają całkowicie wyeliminować niecny proceder piractwa, a co za tym idzie, rynki, na których ono kwitnie. Piraci już teraz nie są w stanie złamać takich systemów rozpowszechniania gier. Jedynym wyjściem jest zakładanie własnych, pirackich serwerów i sieci. Do tego elektroniczna dystrybucja oznacza koniec problematycznych wciąż nośników. Konsole mają stać się sprzętem na swój sposób elitarnym, albowiem koszty produkcji najlepszych gier stale rosną. Z drugiej strony jednak wszyscy będziemy mogli się cieszyć tym najtańszymi i znacznie mniej efektownymi grami. Nadeszły czasy, w których zobaczymy ogromne wtopy gier gigantów i sukcesy tytułów stworzonych za grosze przez amatorów.

Wszystko to u progu pełnego rozkwitu platform nowej generacji. A te tanie nie będą. Do tego dochodzą niemałe ceny gier i akcesoriów, opłat przez Xbox Live itp. Takie PlayStation 3 kosztować będzie 499 lub 599 Euro, zależnie od wersji. W dniu premiery. Ilu z Was będzie mogło sobie pozwolić na to cacko? Lub nawet miesiąc po nim? Przy okazji zakupu next-gena fajnie byłoby mieć w zestawie jeszcze jakiś tytuł i dodatkowego pada, czyli kolejnych „kilka groszy". Konsole stają się dla mieszkańców kraju nad Wisłą sprzętem prawdziwie luksusowym. A dystrybucja sieciowa w przypadku konsol wcale nie jest śpiewką przyszłości, szczególnie, iż wielce oczekiwane PS3 również mieć będzie swój „Marketplace", pod nazwą PlayStation Network Platform. System ten obsługiwać będzie, prócz wielu rankingów, voice i video chat, downloady. I tu zaczyna się prawdziwa zabawa. Za opłatą ściągać będziemy różności: od zwykłych trailerów i dem, po przedmioty, artefakty i dodatkowe misje do naszych gier. Gdy będziemy chcieli zakupić, bądź opylić jakiś fant, to zwykle wejdziemy do jakiegoś sklepu w danej pozycji, w tym czasie łączymy się z PSNP i możemy handlować. Oczywiście, aby w nasze łapy wpadł jakiś rzadki artefakt, musimy uiścić kolejną sumkę...

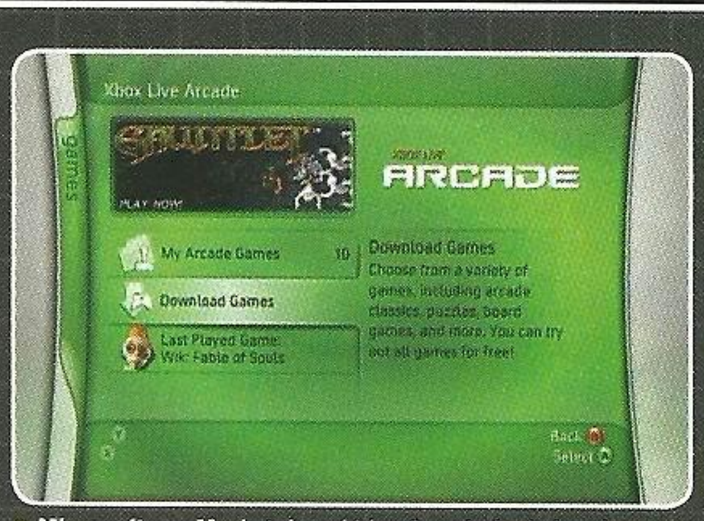
Bardziej przeraża chyba już tylko wizja Nintendo, które nie próżnuje i wraz z premierą swojej nowej maszynki Wii planuje wdrożyć w życie system Wii Connect 24. Serwis ten będzie umożliwiać, prócz standardowego śmigania po sieci i jej przeglądania, zasysanie patchy i trailerów. Do tego, ów wynalazek działać będzie, jak sama nazwa wskazuje, 24 godziny na dobę. A mianowicie, kiedy jakiś nasz ziomek będzie chciał nam zostawić list w Animal Crossing, czy zawitać w naszym mieście, to będzie mógł to zrobić podczas naszej nieobecności. Analogicznie, kiedy my będziemy np. spać, to nasze Wii ściągnie najnowsze misje, czy uzupełni naszą grę o parę innych dodatków. Ninny również wyposaży sprzęt w system, który pozwoli, znów po wpłaceniu kasy, na zabawę w oldschoolowe produkcje z NESa, SNESa, N64, MegaDrive'a i TurboGrafx-16. Oczywiście

wszystko to przy założeniu, że będziemy jeszcze mieć jakiś czas na pracę, jedzenie i sen, bo trudno uwierzyć, żeby nieustanne dostawy świeżych gier nie przyszpiliły nas na dobre.

Przewiduje się, iż do roku 2010, co wcale nie jest taką odległą przyszłością, dystrybucja online skutecznie zdominuje inne rodzaje rozprowadzania gier. Szczególnie, iż giganci branży już powoli zaczynają się do niej przekonywać. Najodważniejsze kroki stawiają udostępniające bez ograniczeń dziesiątki pełnych gier Trymedia i Valve oraz pozwalające na korzystanie z tytułów tylko przez określony czas Yahoo, Comcast, Verizon i Time Warner. Microsoft więc nieco spóźnił się ze swoimi rozwiązaniami, ale jeśli chodzi o konsole to z pewnością jest prekursorem, bo inicjatywy podobne do tych znanych już z Xbox Live wkrótce się rozpowszechnią. Jest jeszcze jedna rzecz – trzeba pamiętać o tytułach, które poprzez swą oryginalność czy też innowacyjność nie są tak promowane jak konkurencja, mają problemy z przedostaniem się na półki sklepowe – ich dystrybucja przez sieć może być wielką szansą na zabłyśnięcie nowych twórców. Sukces takich gier przyciągnąłby wydawców i producentów do inwestycji w takie mniejsze pozycje, a my nie narzekalibyśmy na brak nowatorstwa, powiewu świeżości na rynku. Już nie ma co wspominać o kosztach. Nie trzeba będzie wydawać kasy na produkcję opakowań, tłoczenie płyt, rozprowadzanie gier w sklepach. Zamiast tego fundusze pójdą na coraz bardziej wyszukane formy reklamy i ambitne projekty małych deweloperów. Nikt bowiem w przypadku gier na Wii nie będzie już reklamował w pierwszej kolejności szczegółowej grafiki, lecz to, co można zrobić z kontrolerem.

Moda na sukces lub Niewolnica Isaura

W tym miejscu otwiera się przed nami temat „gier epizodycznych". A czymże one są? Są to najzwyklejsze gry, jednakże podzielone na fragmenty, części, epizody, które są sprzedawane



■ Microsoftowe Marketplace i Live Arcade funkcjonuje znakomicie – gdyby chcieć kupić wszystkie oferowane tam dodatki, trzeba przygotować się na wydatek blisko 900 dolarów!

osobno. Choć zadebiutowały już w pudełkach, to były czymś marginalnym. Gry te są (i będą) sprzedawane głównie przez sieć, gdyż to właśnie taka forma dystrybucji ma być chlebem powszednim na konsolowych serwisach, takich, jak Xbox Live Arcade, czy na Pecetowym Steam. Udostępnianie najnowszych tytułów poprzez sieć pozwala skupić się na takiej szybkiej formie produkcji i publikacji gier. Czas tworzenia jednej pozycji będzie krótszy. W przypadku większych gier obecnie wynosi 3-4 lata, ale koniec z tak długim developingiem to już dosłownie kwestia czasu. Pocięcie gry na segmenty, które razem stworzą integralną całość, będzie sposobem na szybkie ich rozprowadzanie. Ograniczy to także ryzyko niepowodzenia i strat dla producenta, albowiem na podstawie sprzedaży jednego epizodu można już ocenić potencjał produkcji. Wiecie, to tak, jak z pilotami seriali w amerykańskich stacjach TV.

Gates chociażby ostatnio zapowiedział, iż tylko na Xbox Live Marketplace udostępniona zostanie specjalna „epizodyczna zawartość" dla Grand Theft Auto 4. Z początkiem maja w serwisie Steam pojawiła się zapowiadana przez rok pierwsza część Sin Episodes, a w drodze jest już też cykl Half Life 2: Episodes. Myślicie, że na konsolach jeszcze długo czegoś takiego nie uświadczymy? Borykające się ostatnio z finansowymi problemami Atari zmieniło na E3 plany co do nowego Alone in the Dark. Gra zmieni swą strukturę – zamiast jednej części, będziemy mieli do czynienia z kolejnymi odcinkami, zespolonymi ze sobą fabułą, a całość będzie przypominać kolejne sezony naszych ulubionych seriali. Epizody mają trwać po 30-40 minut, niczym telenowela, a następne odcinki będą „emitowane" cyklicznie. Za każdym razem, kiedy odpalimy grę z jakiegoś save'a, wyświetli nam się podsumowanie tego, co wydarzyło się wcześniej („w poprzednich odcinkach..."). Na Xbox 360 zapowiedziano też Too Human i Mass Effect. Nie byłoby w tym nic szczególnego, gdyby nie fakt, iż wspomniano od razu o trzech częściach. Co ciekawe, obie będą miały pełne wsparcie ze strony sieciowego Xbox Live, a autorzy zapowiadają, iż do zassania będzie masa stuffu. Kwestią nieodgadnioną pozostaje sprawa dystrybucji kontynuacji – czy można będzie je ściągnąć z Marketplace?

Publikacja przez sieć i segmentacja każdego tytułu pozwoli na płynną zmianę zawartości i szybką adaptację do oczekiwań graczy. Jak coś się nie spodoba, to po prostu zostanie z gry wywalone, zaś jeśli jakiś element szczególnie się spodoba, to w kolejnym odcinku zobaczymy go dopracowanego do granic możliwości. Zmusi to developerów do nieustannego ulepszania swych dzieł. Pozbędziemy się także super-edycji, schematycznych dodatków i reszty łatałajstwa. Inna sprawa, że może to spowodować powstanie tasiemcowych cykli gier „brazylijskich seriali" , a to może doprowadzić do potworków, takich jak, dajmy na to, Dynastia, czy Moda na sukces, w których co tydzień przez kilka lat będziemy dostawać małą porcję tego, co ogółowi graczy najbardziej się ostatnio podoba. A to może doprowadzić do uśrednienia gustów. Phil Harrison z Sony na ostatniej Europejskiej Konferencji Deweloperów Gier powiedział: „Gry powinny być bardziej jak opera mydlana, nie w sensie fabuły, ale sposobu, w jaki z czasem będą zmieniać się doświadczenia jej użytkownika."

Markery, płytki i Live!

Jeśli wizja, jaką nakreśliłem wyżej, wejdzie w życie, może to oznaczać zarówno wzrost elitarności konsol w co bardziej zacofanych sieciowo kraikach, jak i upowszechnienie się tanich, prostych gier. Najlepsze tytuły dostępne będą tylko w państwach wysoko rozwiniętych, bo w miejscach, gdzie ludzie nie będą w stanie opłacić abonamentów lub co tydzień kupować kolejnego odcinka growego Losta, nie będzie się to opłacało. Pudełkowa dystrybucja ograniczy się do drukowania kart służących do elektronicznej rejestracji. Internet w Polsce to nadal towar luksusowy, który na dodatek jest najdroższy w całej Europie. Rynek legalnego oprogramowania jest już w Polsce całkiem duży i wciąż rośnie, ale sprzedaż konsol może w ciągu najbliższych paru lat ostro spaść, albowiem większość graczy posiłkuje się pirackimi kopiami gier. Wiadomo też jednak, że wydawcy i producenci konsol zarabiają przede wszystkim na grach, więc ludzie, których nie stać na oryginały, nie są im do niczego potrzebni. Co, jak łatwo przewidzieć, coraz bardziej będzie ich skłaniać do o wiele bezpieczniejszej dystrybucji sieciowej gier, które zapewne dadzą się odtworzyć wyłącznie na tej konsoli, na którą zostały ściągnięte.

Z jednej strony trzeba się przygotować na wzrost wydatków na nasze hobby. Z drugiej – można pocieszać się tym, że w większości wypadków będziemy płacić za nie na raty... A to, jak wiadomo, jest o wiele łatwiejsze do przełknięcia – parę złoty dziś, parę jutro, kilkanaście za tydzień. Zapewne nawet nie zauważymy, jak za grę zapłacimy więcej, niż przypuszczaliśmy. I być może o to chodzi wydawcom...

Ganon ■■

Support: Andrzej „Klecha" Klimczuk

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

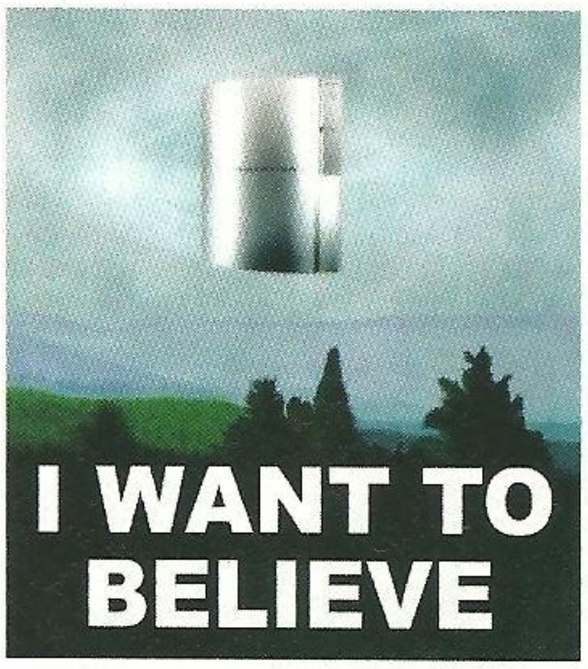
Jak sądzicie, czy jesteśmy starsi od Microsoftu, czy młodsi?

Grabarz

Nie mając możliwości uczestniczenia na żywo w wystawie E3 w tym roku, przyglądałem się z daleka, łowiąc wszelkiego rodzaju doniesienia i streamując z sieci relacje ze spotkań prasowych. Jak zwykle przychodziło mi do głowy wiele myśli brzydkich, że nie zacytuję, a nad kilkoma sprawami się, że tak powiem, zasromałem, niczym chutliwy pies.

Tymczasem konkluzja jest jedna: firma Sony ma dosłownie rękę po łokieć w nocniku. Po PS2 i Xboksie miały przyjść nextnext geny, czyli PS3 i X360. Przez długi czas światek prasowy uznał, że wyścig ten wygrała firma od jedynych okien na świecie, które same potrafią się zawiesić. Tymczasem jej skośnooka konkurentka pokazała lwi pazur. Otóż podczas konferencji wyszło na jaw wobec 2000 osób, że Sony wcale nie uznaje się za pokonanego. Otóż stawia ona Xboxa, PS2 i X360 w jednej linii i jakby nigdy nic twierdzi, że PS3 będzie nextnext genem. Nieźle, co? Żałowałem, że kamerzysta nie pokazał twarzy ludzi z Microsoftu, kiedy chłopaki z Sony dali do zrozumienia, że X360 to oszustwo marketingowe, bo to zdecydowanie zbyt niewielkie usprawnienie w stosunku do Xboxa, żeby śmiano nazywać je kolejną generacją. PS3 będzie dopiero kolejną generacją rzecz jasna. Niezła akcja, co? Czy ja się z tym zgadzam? No, coś w tym jest. Tym bardziej, że jako użytkownik X360, Xboxa i PS2 mam wszystko jak na dłoni. I faktycznie, najlepsze gry na X360 aktualnie noszą znamiona starej, kanciastej grafiki. X360 nic w tej kwestii nie zmienił. To Ken Kutaragi postawił sobie za cel – zmiażdżyć nVidię i zboczyć z kierunku wyznaczonego przez tego rynkowego tytana, jeśli chodzi o grafikę. Nie poszedł drogą Małomiękkiego monopolisty: zrobić lepszą grafikę. Po prostu postanowiono zrobić grafikę na nowo. Bardzo dobry plan. A śmiałość graniczącą z bezczelnością wykazała firma Sony spychając X360 o poziom niżej i zmieniając percepcję graczy. Co Wy na to?

Z drugiej jednak strony to Microsoft jest bliżej prastarej prawdy biznesu. Sony może się okazać Giordano Bruno naszych czasów. To, że ma jakiś pomysł, że jest on inny niż reszta, może zaowocować zwycięstwem lub spaleniem na stosie idei. Bo to Microsoft ma już konsolę na rynku i pracuje zapewne nad kolejną. Bo to PSP, w które Sony pompuje teraz swoje najlepsze pomysły, będzie miało wkrótce konkurenta w postaci lepszych kieszonsolek. Co z tego, że grafika jest lepsza, skoro to nie moc systemu go sprzedaje. Peesdwójek jest więcej na świecie niż Xboxów. Kiedyś to PSX wykończył Saturna, mimo, że de facto był słabszą konsolą. Swoją drogą Sony miała lepszą dystrybucję devkitów. A teraz? Robienie gier pod X360 to pryszczyk. Tymczasem nie ma na świecie ani jednego devkita, który pokazywałby prawdziwe, finalne parametry konsoli PS3! Śmiało powiedzieć da się, że sprawnie na procesorze Cell pracuje około 50 osób na świecie – reszta dopiero się uczy. Kiedyś, kiedy konsole wychodziły co pięć lat, można było się nie spieszyć z nauką. Teraz sprawa ma się nieco inaczej. Mało tego. Na X360 pojawiło się kilka rozwiązań, które po prostu muszą zostać skopiowane na PS3, o ile firma Sony chce w ogóle nawiązać walkę. Po pierwsze, silna integracja z siecią: gry, darmowe dema, achievementy, rozmowy głosowe. Po drugie, system sklepikowy – możliwość dokupowania rzeczy. Sony nie ma takiej gigantycznej sieci jak Microsoft, który podłączył Xboxa do istniejącej już matrycy opłat. Wszystko to trzeba zrobić. Tak więc PS3 to dla Sony nie tylko konsola, ale cały system „osieciowania" tego urządzenia. Nie ma innej możliwości, ponieważ to właśnie będzie napędzało kasę firmie. Ściągnij za darmo demo, pokaż znajomym na imprezie, a już po chwili zamkną Cię w łazience i nie wypuszczą, dopóki nie dociągniesz z sieci całej gry (dopłacając parę dolców). Oczywiście prawnicy Microsoftu mają rękę na pulsie i niech no tylko Sony za bardzo zbliży się do pomysłów MS, a zaraz na wysłanie do sądu czeka kilka pozwów o plagiat, kradzież intelektualną, itp.



Choć nie ukrywam, że dech mi w piersiach zaparło, kiedy widziałem, co PS3 potrafi w czasie rzeczywistym, to natychmiast diabełek w głowie dopowiedział: to nie sprzeda tej konsoli.

Tymczasem Microsoft zarabia i łowi klientów najpodatniejszych na zakupy i gry towarzyskie przez sieć. Tych, którzy wpadłszy w Battlefieldy, FFXI i im podobne gry mogą już nie mieć kasy na PS3. Lub potrzeby zakupu. Gry sieciowe są bardzo zazdrosne o swoich graczy – pochłaniają im po prostu zbyt wiele czasu. A co robi Sony? Pokazuje moc obliczeniową konsoli, bawi się kaczuszkami w wodzie, bawi się za pomocą EyeToya przelewając wodę z jednej szklanki do drugiej. Moc czasu rzeczywistego. I choć nie ukrywam, że dech mi w piersiach zaparło, kiedy widziałem, co PS3 potrafi w czasie rzeczywistym, to natychmiast diabełek w głowie dopowiedział: to nie sprzeda tej konsoli. Największym dramatem tej wystawy był dla mnie właśnie występ chłopaków z Sony, którzy od kilku lat pokazują to samo. Microsoft się nie patyczkuje. Wypuścił konsolę teroetycznie słabszą, ale ciągnącą do siebie jak magnes. Konsolę, która zarobi pieniądze na kolejną konsolę. I tak w kółko.

A Sony bawi się kaczuszkami. I nawiązując do pierwszego zdania tego tekstu: jeśli odpowiada Wam pokazywanie mocy graficznej, to po prostu zestarzeliście się jak firma z Japonii.

Powiadam, że nowoczesność to robienie pieniędzy. Wniosek? Microsoft jest młodszy ode mnie – wolę moc graficzną. Spłonę na stosie. Ciekawe, czy sam? ■■

HARDCORE

KIEDY GRY STAJĄ SIĘ OBSESJĄ

Dziś zagramy nieco inaczej – będzie głównie o oszustach, draniach i dowcipnisiach, którzy swoją miłość do konsol eksponują w dość dziwaczny sposób. Można ich nazwać rzezimieszkami, szalbierzami, podrabiaczami i kanciarzami elektronicznej rozrywki / Dagon

Całymi latami mogą przesiedzieć w domach w stanie uśpienia, ale gdy przychodzi czas premiery najnowszego systemu, gry, czy pokazu technicznego, na który to gracze czekali z utęsknieniem – wtedy wkraczają do akcji. Zaczynają fabrykować materiały prasowe, siedzą i renderują pokazy, trailery, projektują fałszywe wizerunki konsol – słowem: nabijają graczy w butelkę. Warto im jednak poświęcić chwilkę czasu, bo niejednokrotnie te mistyfikacje są świadectwem niesamowitych umiejętności, talentu i pracowitości. Widać, że nie są to tylko głupie żarty, ale starannie przygotowane projekty, które niejednego gracza potrafią poważnie zmylić.

NEXT - GENOWA MALWERSACJA

Zacznijmy od tego, że najczęstszym obiektem ataków są same konsole. Jeden z trzech gigantów tego rynku zapowiada konsolę następnej generacji i w tym samym czasie spocone łapki kanciarzy zaczynają pracować przy domowych stanowiskach pracy. W sieci pojawiają się niby – oficjalne szkice, zdjęcia, projekty i prezentacje konsol. Sami gracze mają kłopoty z rozróżnieniem materiałów. Co istotne, to fakt, że oszustwo jest czasem przygotowywane na każdym poziomie prezentacji. Wyobraźcie sobie nie tylko zdjęcia konsoli, które to są najpowszechniejszą formą oszustwa, ale całe pokazy, z muzyką, aranżacją, animacjami i fragmentami gier.

Pablo Belmonte to 23-letni Hiszpan, który odpowiedzialny jest za jeden z największych i najsugestywniejszych przekrętów w dziejach konsolowego światka. Nintendo ON, to zmyślna fabrykacja, jedna z głośniejszych afer, która zamydliła oczy milionom graczy. Multimedialna prezentacja tak sugestywna, że wielu było pewnych, że ogląda właśnie przeciek materiałów promocyjnych Nintendo.

Pablo działał na kilku frontach. Przede wszystkim: wykonanie. Film młodego Hiszpana jest wykonany wprost genialnie. Słynny hełm z nałożonym oprzyrządowaniem ma znakomity design, a odpowiednie wykonanie daje po prostu kosmiczny efekt. Po drugie, Belmonte zrobił coś, co nie wyszło nawet legalnie zatrudnionym specjalistom w wielkich konsolowych siedzibach firm. Oddał z całą siłą moc swojej fałszywej konsoli. Reżyseria tego filmu to mistrzostwo świata. Powielający się w nieskończoność fragment pierwszej lokacji z Super Mario 64, kamera, licznik nabijający mnożone lokacje, muzyka potęgująca napięcie. Tego brakuje np. w pokazach najnowszych konsol, gdzie mamy do czynienia albo z wyliczanką tytułów, albo z wystąpieniami smutnych panów w garniturach. To jeszcze nie wszystko, bo Pablo dokładnie przeanalizował schemat takich pokazów i go po prostu skopiował. Czyli – najpierw zaprezentował zmyślnie i obrazowo moc konsoli, potem jej wygląd i zastosowanie, a na końcu próbki gier. Typowe fragmenty animacji instruktażowej jak działa sprzęt, ikony, do tego końcowe animacje przedstawiające imponująco wykonanego Mariana przed zamkiem. Pablo posunął się nawet do montażu i fabrykacji zdjęć, by osiągnąć końcowy efekt. No i nic dziwnego, że zrobił to tak dobrze pod względem koncepcyjnym, bowiem Belmonte jest studentem akademii artystycznej.

Koledzy zdolnego Hiszpana nie ustępują mu zbytnio na tym polu. Choćby wykonane przez Baileya Donovana renderingi, które obiegły sieć. Zdjęcia fałszywych Xboxów, PlayStation 3, Dual Screenów zalewają sieć, zanim producent sam zdecyduje się zaprezentować wizerunek swojej maszynki. Kolejne nazwisko to Yannis Bolman, który swoje prace poświęcone fałszywym konsolkom przenośnym udostępnił w Internecie. Tych trzech miłych panów to małe wyjątki, bowiem cała rzesza elektronicznych oszustów kryje się za anonimowymi nickami, lub w ogóle się nie ujawnia. Ich prace mówią jednak same za siebie. Jedne są na tyle mało kunsztowne, że łatwo wykryć fałszerstwo, ale to nie znaczy, że nie są to ciekawe projekty.

Wyobraźnia niektórych grafików jest niesamowita. Kuliste Xboxy, ciekawe projekty kontrolerów, kolory, kształty, czasem są groteskowe, a czasem inspirujące. Co ciekawe, niektóre z tych projektów robione są nie tyle dla zmyłki, co żeby się po prostu pośmiać. Za konsolami ciągnie się też cała lista fałszywych zdjęć dashboardów, płyt głównych, procesorów, prezentacji multimedialnych, ekranów logowania. Co więcej, można znaleźć na stronach sztuczne devkity, fragmenty paneli sieciowych itp. Tak, jak choćby słynny przeciek prezentujący menu startowe konsoli PlayStation 3, które to okazało się później zmyślną fabrykacją. Innym razem było to menu wprost z Nintendo Revolution, przedstawiające panel sieciowy do ściągania retro gier ze starszych konsol.

Wśród materiałów fałszowanych znajdują się też plany i kopie dokumentów patentowych. Można natknąć się np. na tajemnicze technologie, rozrysowane na planach, szkice, domeny, arkusze. Plany te pokazują np. zasady działania kontrolerów, których nie ma i nie będzie, tajemnicze rozwiązania holograficzne, które ponoć miały zostać ujawnione przez wielkich gigantów. A wszystko to jak najbardziej zmyślone, ale przypominające dokumenty urzędu patentowego.

SOFTWARE'OWE SZALBIERSTWO

Obiektem ataku kanciarzy nie są tylko same konsole, ale też i gry. Tak samo jak sprzęt, kultowe tytuły są wyczekiwane z wielkim napięciem i to jest doskonała okazja, by się zabawić kosztem fanów. Pojawiają się zdjęcia, screeny, które mają imitować nadchodzące hity, nowe tytuły, dema techniczne, których nigdy nie było. Przypominam sobie, jak w sieci pojawiły się przecieki w postaci screenów z GTA 4. Rockstar długo wypierał się tych obrazków. Jeszcze zanim Final Fantasty XIII zadebiutowało na wystawie, to można było znaleźć w sieci niby to oficjalne logo gry, które było oczywiście fantazją jakiegoś elektronicznego ułana. Nintendo Revolution (wtedy jeszcze nie Wii) nie zdążyło się nawet pokazać, a już pojawiały się w necie zdjęcia okładek z gier, jak Super Smash Bros., Melee Online, czy fragmenty nieistniejącej gry z panią Samus Aran w roli głównej.

Co sprytniejsi starali się też imitować wrażenie autentyczności, łapiąc tajemnicze screeny i pogarszając ich jakość, jakby były nagrywane z ukrytej kamery na zamkniętych pokazach, lub w siedzibach firm. Były fragmenty niewyraźnych zrzutów z puszczanych na telewizorze przygód Mariana, a nawet filmy z „graczami" trzymającymi pady i udającymi, że testują gry nowej generacji.

Najpopularniejsze są chyba mistyfikacje oparte na demach technologicznych. Swego czasu, znowuż w związku z Revolution, pojawiły się przepięknie renderowane sceny z batalii kosmicznej i ładnie zaprojektowanego świata SF. Dla dodania wiarygodności, na obrazkach pojawiły się oczywiście loga takich firm, jak ATI, czy Nintendo. A trzeba przyznać, że wykonanie tych grafik to mistrzostwo świata. Niejeden film Pixara chciałby tak wyglądać. I wielu się nabrało, nawet dziennikarze, którzy w serwisach internetowych podawali te obrazki jako „przypuszczalne wycieki".

DOMOWE MATACTWA

Pewnie wydaje się Wam, że to już wszystko, ale prawda jest taka, że oszukiwać można na tysiące innych sposobów. Dam kilka przykładów. Wiemy, jak piractwo opanowało rynek gier konsolowych i jest to też forma oszustwa. Ale czy spodziewaliście się oszustwa w oszustwie? Obserwatorów sceny podziemnej też można wystrychnąć na dudka i nabić w balona. Nieistniejące grupy hackerów też pojawiają się w internecie. Są to najczęściej grupki kilku prześmiewców, które nagrywają spreparowane pokazy, ot choćby z uruchamiania kopii zapasowych gier na niespiraconych jeszcze konsolach. Wszystko jest skrupulatnie wyreżyserowane. Gracze uczą się na pamięć, na przykład jednego poziomu z Devil May Cry i udają, że kierują głównym bohaterem na Xboksie emulującym PS2. Pokazy nagrywane są oczywiście amatorską kamerą. Tak, jak np. obsługiwanie dashboardu Xboxa 360 przy pomocy PlayStation Portale. Zresztą takich filmów jest masa – trzeba tylko dobrze poszukać, a z łatwością się na takie ciekawe spektakle natkniecie.

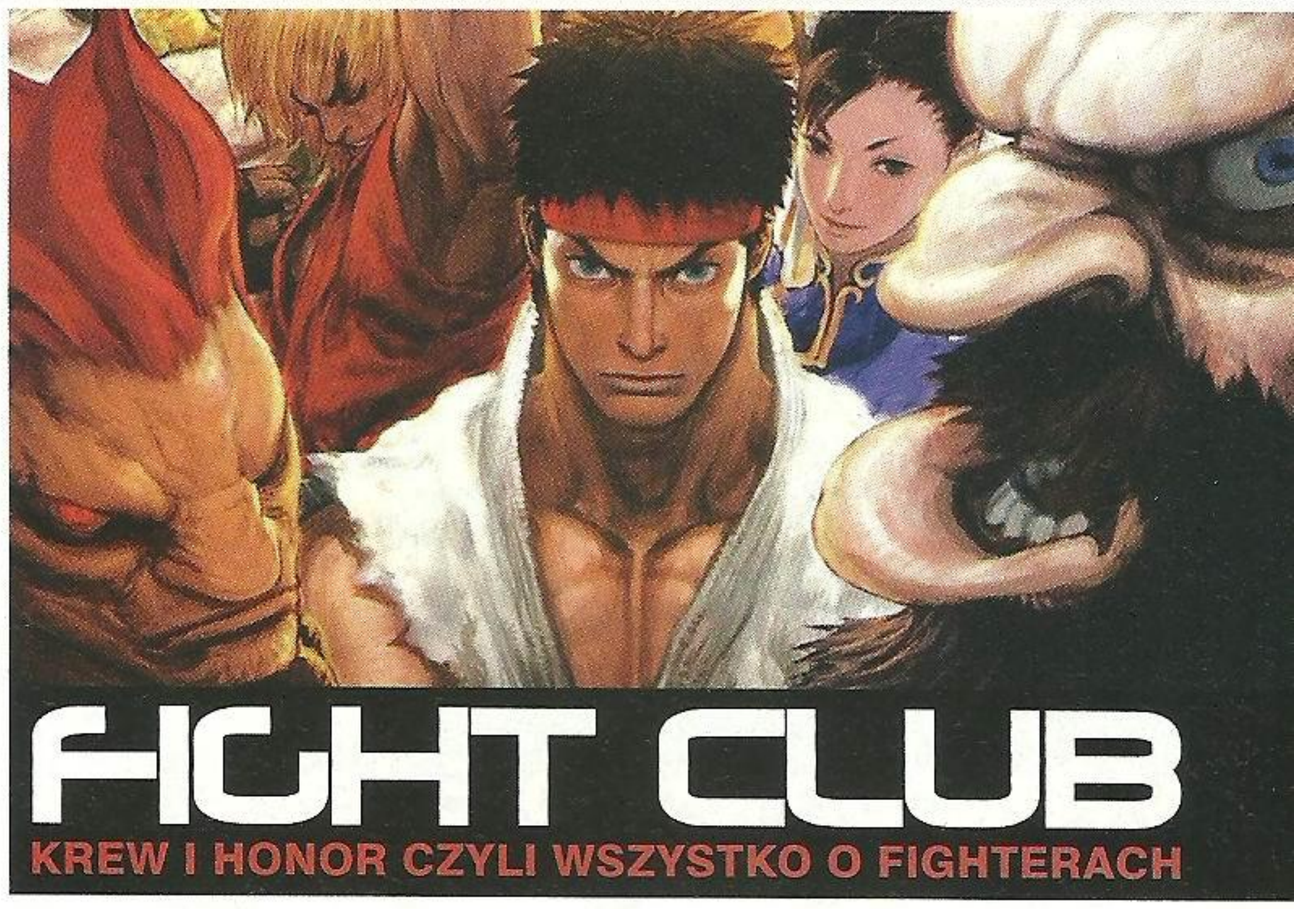
Kolejną formą zabawy jest modyfikowanie i retuszowanie istniejących materiałów. Bierzecie zdjęcie Shigsy'ego, wciskacie mu do ręki nieistniejący pad z Super Dual Screena Turbo 2 i macie zdjęcie z zamkniętej prezentacji nowej, rewolucyjnej, kieszonkowej konsolki Nintendo. Prawda, że genialne? A można też retuszować screeny z gier i dać np. do zrozumienia kilku małkontentom, że w Super Mario 64 nie ma 101 gwiazdek, tylko 111. I tak dalej i tym podobne, w zależności od wyobraźni graczy.

Ostatni już przykład to kampanie reklamowe. Myślicie, że tylko firmy konsolowe zajmują się reklamą? Nic podobnego. Wiele spotów i plansz reklamowych powstaje w domowych zaciszach kilku nastolatków. Co ważne, są przekręty tak sugestywne, że można się dać nabrać. I wcale nie chodzi już o ciężkie renderowanie 20 minut animacji, ale np. proste zdjęcia pokazujące kwadrat, w środku kwadratu jakiś znak matematyczny i proste hasło „Xbox around". Teraz takimi reklamami posługują się giganci rynku. Filozofia zamknięta w umownych znaczkach.

KRĘTACTWA GRACZY

Wypada na koniec zacytować motto starego jak świat serialu X-Files, czyli „Nie ufaj nikomu". Dopóki firma oficjalnie, poprzez rzecznika, przedstawiciela, prezesów i developerów, nie potwierdzi prawdziwości materiałów, to istnieje duża szansa, że jest to kolejna mistyfikacja.

Czy to źle? Z jednej strony tak, bowiem wykorzystywanie cudzej marki, znaków handlowych i wizerunku firmy to przestępstwa karalne. Z drugiej strony pokazuje, jak kreatywni i utalentowani potrafią być gracze. Czasem te oszustwa nie robią nikomu krzywdy, czasem mocno denerwują, a innym razem dają sporo rozrywki. Trwają całe dyskusje na forach i w środowiskach dziennikarskich, czy dany trailer, screen, zdjęcie są prawdziwe, czy też nie. I to daje też mnóstwo zabawy. Obu stronom. Co innego same firmy, które mogą czuć się poważnie poszkodowane. Ale i one, przez niedomówienia, odkładane i przesuwane terminy, przez kreowanie atmosfery tajemniczości, ciszę medialną otwierają furtki dla działalności domorosłych kanciarzy. Nie nam oceniać. Pozostaje mi tylko polecić Wam te prace, bo warto się tym zainteresować, a jednocześnie radzę mieć oczy i uszy szeroko otwarte. Może Ken Kutaragi też jest renderem? Kto wie... ■ ■



FIGHT CLUB

KREW I HONOR CZYLI WSZYSTKO O FIGHTERACH

W tym wydaniu mamy swoiste połączenie Arcadii z Fight Clubem, nadszedł bowiem czas, by opowiedzieć Wam nieco o Virtua Fighter 5 – najnowszej odsłonie tej kultowej w Japonii, ale stosunkowo mało znanej u nas serii. Kurczak zaś sprawdził GGXXS. / gulash@neo-plus.pl

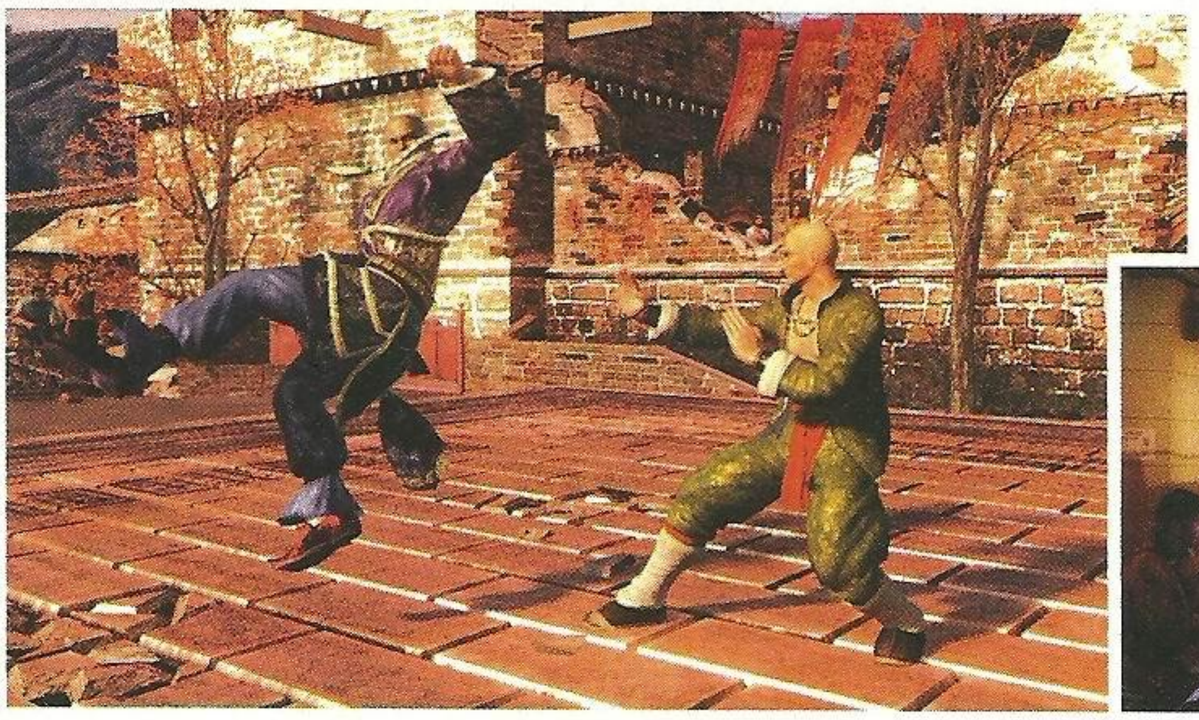
VIRTUA FIGHTER 5

Chciałbym przestawić Wam trochę od kuchni VF5, na podstawie wygrzebanych tu i ówdzie strzępów rozmów z autorami, bowiem strasznie mi się spodobała jedna z idei, które implementują. Virtua to nie jest byle co – to okręt flagowy oddziału Segi zajmującego się automatami; to właśnie Virtua Fighter generuje ponad pięćdziesiąt procent przychodu spośród wszystkich automatów „Zygi". Stąd, jak łatwo się spodziewać, o serię tę niebiescy dbają szczególnie i nie mogą sobie pozwolić na to, by coś zepsuć przy kolejnej części.

Choć Yu Suzuki jest ojcem i matką Virtuy, od jakiegoś czasu już nie zajmuje się serią. Trzon zespołu stanowią Daichi Katagiri i Makoto Osaki, weseli panowie bynajmniej nie w gariturach.

I wprawdzie podczas E3 zapowiedziano ekskluzywną dla PlayStation 3 konwersję VF5, zespół twierdzi, że: *„Virtua Fighter to Virtua Fighter i zawsze będzie przygotowywany z myślą o automatach. Nigdy nie oglądamy się na konsole; planujemy wszystko, w tym i sterowanie, wyłącznie pod maszyny arcade. Dopiero gdy gra poradzi sobie dobrze w salonach, można rozmawiać o konwersji. Na konsolach nigdy nie uda się zbudować tego, co planujemy dla VF5"*. Da się, panowie, wszystko się da. No dobrze, a co takiego planują? VF.TV! Wspomniany miesiąc temu system to coś, co ma zaoferować nową jakość w salonach gier i pomóc w budowaniu społeczności, które – co tu dużo mówić – uciekają do konsol stojących we własnych domach i na fora internetowe. Otóż VF.TV to specjalny, wielki plazmowy ekran montowany z boku maszyny (lub w oddzielnej obudowie) nadający... po prostu kanał Virtua Fighter TV. Na ekranie jest wyświetlony program telewizyjny, czyli czego można się spodziewać w kolejnych godzinach, lecą audycje (wywiady z graczami czy twórcami), są normalne reklamy, a co pół godziny prezentowane są najlepsze replaye z walk mistrzów. Na dole ekranu widnieją ich statystyki, mało tego, jest nawet syntetyczny komentator (!) oceniający przebieg walki! *„Zwykłe replaye z walk wyświetlane bez przerwy na ekranie VF.TV może i będą przez chwilę zabawne, ale to szybko się skończy. Dlatego musimy tym wszystkim sterować – przygotowywać na przykład krótki program z migawkami z najlepszych walk i puszczać go ludziom zgromadzonym przed automatem. A docelowo, siedzącym w domach przed telewizorami"*. No przecież to włosy na plecach się jeżą – kanał telewizyjny o Virtule? Wchodzę w to! Masta Chmielarz pewnie też...

Jak szanownym panom pracuje się na nowym boardzie Segi o nazwie Lindbergh i co oferuje nowego? *„Więcej pikseli na ekranie, przede wszystkim. Naomi 2 wyświetlała grafikę w trybie VGA, Lindbergh pozwala nam nareszcie na renderowanie i wyświetlanie grafiki w wysokiej rozdzielczości i w trybie widescreen."* Trochę światła na japoński rynek rzuca też taka fraza: *„Większość programistów gier w Japonii wywodzi się z rynku konsolowego i maszyn arcade, podczas gdy na zachodzie sporo ludzi zna się na bebechach pecetów. My, Japończycy, jesteśmy daleko w tyle jeśli chodzi o pecetowe technologie; które nagle musimy opanować zarówno przy chipsetach graficznych w konsolach nowej generacji, jak i naszym Lindberghu, który pod względem architektury bardzo przypomina pecety. Ale uczymy się szybko i jesteśmy bardzo zadowoleni z efektów, jakie udało nam się osiągnąć"*.



No ba – VF5 wygląda jak królowa! Okazuje się przy tym, że to, iż postacie w VF5 różnią się nieco stylem od otoczenia jest celowym zabiegiem – to one mają być na pierwszym planie, a przez specjalne oświetlenie ich krawędzie wydają się nieco plastikowe; mniej realistyczne, niż można się tego spodziewać.

Co sprawia autorom VF5 najwięcej problemów? *„Programowanie struktury sieci. Tym razem nie tylko opracowywujemy grę, ale budujemy cały system serwisów, jak na przykład nagrywanie walk i wrzucanie ich na serwer, na którym będą przechowywane. Inni gracze będą mogli je ściągnąć i obejrzeć"*. Jeśli chłopaki takie rzeczy wyczyniają w salonach gier, to przecież na konsoli pójdzie im łatwiej, o ile Sony przygotuje wcześniej odpowiednią infrastrukturę i zapewni narzędzia do pracy.

Choć brzmi to wszystko jak science-fiction, to naprawdę się dzieje. Z niecierpliwością będziemy wypatrywać wieści na temat konwersji VF5 na PS3. I proszę proszę proszę o choćby namiastkę VF.TV...

Gulash ■ ■

GUILTY GEAR XX SLASH

Dobre wieści dla wszystkich fanów dwuwymiarowych bijatyk w naszym kraju, a w szczególności amatorów niezwykle zakręconej serii Guilty Gear. Czyli mniej więcej dla dziesięciu osób z Włocławka i pięciu z Warszawy. No dobrze, już zdążyliśmy się pośmiać z popularności 2D w naszym kraju, toteż możemy czym prędzej przejść do rzeczy, czyli do samego Slasha.

Wbrew temu, co może się niektórym wydawać, Guilty Gear XX Slash wcale nie jest nową odsłoną serii, a jedynie usprawnioną wersją GG XX. „Jak to tak?" – mógłby zapytać teraz oburzony fan japońskich bitek 2D – „przecież już Guilty Gear XX #Reload był taką usprawnioną wersją!" Słuszna uwaga, ale nasi skośnoocy przyjaciele uznali widocznie, że nie wszystko zostało jeszcze ulepszone tak, jak powinno (a może jednak chodzi o kasę, hehe) i czym prędzej wypuścili w swoim kraju Slasha. Zmiany, jak można się było spodziewać, nie są jakieś rewolucyjne, ale nie ośmieliłbym się też nazwać ich kosmetycznymi. Przede wszystkim do starej ekipy dołączyły dwie nowe postacie – A.B.A. znana już z Guilty Gear Isuka oraz Holy Order Sol, czyli polepszona wersja Sola z czasów krucjat. Obie postacie bez problemu wpasowują się w zwariowany świat Guilty Geara, z tym, że Order Sol błyskawicznie ląduje w ścisłej czołówce największych killerów i najbardziej przegiętych postaci. I tutaj dobra rada dla wszystkich, którzy dopiero od Slasha pragną zacząć swoją przygodę z GG. Jeśli chcecie grać wyłącznie dla przyjemności, to wybierzcie sobie dowolną postać ze wszystkich dostępnych, jeśli jednak liczycie na szybką wygraną lub bezproblemowe i bezstresowe poznawanie systemu gry, to nie macie co kombinować i z miejsca bierzcie się za megaprzegiętego Ky, Sola, Order Sola lub w ostateczności za Fausta. I to by było na tyle, jeżeli chodzi o obiecywany balans w Slashu.

Oprócz nowych postaci znalazły się też nowe plansze, jak choćby ta A.B.A.'y z Isuki oraz kilka nowych utworów muzycznych. Nic specjalnego, ale lepsze to niż nic. Szkoda jednak, że autorzy nie zdecydowali się na jakiś poważniejszy „face lifting" oprawy graficznej, bo nawet pomimo względnej animacji, zmienionego wyglądu minusów, dobrej rozdziałki i bardzo ładnych, ręcznie rysowanych teł, widać, że grafika delikatnie trąci myszką.

Sama mechanika zabawy nie zmieniła się zbytnio. Nadal mamy tutaj podstawowe zagrania w stylu Punch, Kick, Slash, Hard Slash i Dust (bardzo mocne wybicie w powietrze, umożliwiające wielociosowe air comobos), a listy ciosów oferują zaledwie kilkanaście zagrań dla każdej z postaci. Myślicie, że to niewiele? Nic bardziej mylnego. A to za sprawą samego systemu, który jest niezwykle rozbudowany i bez problemu może konkurować z SF3S czy też najpopularniejszymi bijatykami 3D (i jeśli chodzi o skomplikowanie, to wiele z nich bije na głowę). Już żeby zacząć odpowiednio wykorzystywać poszczególne wskaźniki widoczne na ekranie trzeba się sporo namęczyć, a tym razem jest ich jeszcze więcej, bo oprócz tradycyjnego paska Tension (umożliwia wykonywanie zaawansowanych technik defensywnych i ofensywnych), Guard (odpowiada za skuteczność bloków) pojawił się także wskaźnik Burst (obecny już jednak w #Reload) niezwykle przydatny między innymi do przerywania wrogich combosów i skutecznego kontrowania. Do tego dochodzi cały szereg unikalnych zagrań w stylu Roman Canceli (doskonałe do skracania recovery), rzutów z powietrza, reversali czy swego rodzaju ciosów kończących zwanych tutaj „Destroy", ale aby opisać je wszystkie choćby po części, trzeba by już na wstępie zarezerwować około dziesięciu stron Neo+.

Jeśli lubicie długimi godzinami zgłębiać tajniki systemowe bijatyk 2D, to Slash jest grą właśnie dla Was. Zresztą nawet osoby dobrze zaznajomione z #Reload powinny pokusić się o import tej gry, gdyż zmiany właściwości przeróżnych ciosów oraz drobne usprawnienia w mechanice gry sprawiają, że jest tutaj sporo nowinek do poznania, a legendarny #Reload już niedługo przejdzie do lamusa. Zaznaczam jednak, że jeżeli nie trawicie kolorowych, mangowych sprite'ów, przedziwnych eksplozji i ciosów polegających na biciu przeciwnika kotwicą lub drzwiami, to nawet najlepszy system nie zmusi Was do pokochania Slasha. W takim wypadku lepiej darować sobie nowego Guilty Geara i dalej katować Tekkena 5 w oczekiwaniu na Dark Resurrection.

Qoora ■ ■

Welcome to Silent Hill

Silentarium

„Adaptacja kultowej gry komputerowej"

W ciągu kilku ostatnich lat silentowska społeczność w naszym zacofanym kraju znacznie się rozrosła, dzięki czemu naprawdę całe rzesze polskich graczy czekały w napięciu na pojawienie się zapowiadanego już od dawna filmu Silent Hill, będącego rzekomo niezwykle udaną adaptacją kultowej gry … echem, echem … „komputerowej". No cóż, wybaczmy dystrybutorowi – Monolith – to drobne potknięcie, które zresztą i tak było pewnie podyktowane względami marketingowymi, a nie zwykłą, żenująca, karygodną i zasługującą na napiętnowanie niewiedzą. Tak czy inaczej, na premierę adaptacji najbardziej klimatycznej serii stworzonej przez Konami czekali nie tylko wyznawcy kultu Cichego Wzgórza, ale również gracze nie związani emocjonalnie z pokrytym mgłą miasteczkiem położonym gdzieś nad jeziorem Toluca. Byli wśród nich entuzjaści krwawej jatki z Resident Evil, amatorzy japońskich dziewczynek w przykrótkich spódniczkach pstrykających namiętnie fotki przerażającym zjawom, a także miłośnicy PESa, Quake'a, Tekkena czy Gran Turismo. Wszyscy jednak chcieli tego samego – rzetelnej adaptacji gry konsolowej na naprawdę wysokim poziomie zarówno merytorycznym, jak i technicznym. Nie zapominajmy też o zwykłych kinomaniakach, którzy po prostu ostrzyli sobie zęby na ciekawie zapowiadający się horror.
Nie ulega wątpliwości, że oczekiwania były spore, ale też nie bez powodu. Niemałe nadzieje budziła strona czysto filmowa Silent Hilla. Pozytywnie do całego projektu nastrajała wszak osoba reżysera, czyli Christophera Gansa mającego na swoim koncie takie klimatyczne obrazy jak „Braterstwo Wilków", czy naprawdę świetny, acz niedoceniany „Wybrany" („Crying Freeman").
Strona plastyczna całego przedsięwzięcia już na starcie dostała więc człowieka, który naprawdę zna się na swoim fachu i doskonale wie, jak na srebrny ekran przenieść mroczną atmosferę, ciężki klimat i niesamowitą stylistykę charakteryzującą serię Konami.

Dalej w kolejce po oklaski stoi obsada filmu. Być może nazwisko Randy Mitchell niewiele Wam mówi, ale to właśnie ta pani pojawiła się w całkiem przyzwoitych filmach, takich jak „Człowiek w ogniu", „Marzyciel" czy też „Telefon". W Silent Hill Randy wcieliła się w Rose Da Silve, główną bohaterkę filmu, i chociaż nie nazwałbym jej kreacji oskarową, to jednak filigranowa blondynka ze swych zadań wywiązała się całkiem dobrze i niemalże doskonale wczuła się w rolę, jaką przypisało jej mroczne miasteczko. Znacznie bardziej znanym nazwiskiem może pochwalić się postać całkowicie drugoplanowa w ekranizacji Silenta, czyli Sean Bean. Cokolwiek by o tym Brytyjczyku nie mówić, filmy z jego udziałem to zazwyczaj oryginalne i dosyć ambitne dzieła, wybijające się ponad hollywoodzką przeciętność. Niech za przykład posłużą filmy pokroju „Troi", „Władcy Pierścieni", „Equilibrium" lub „Chłopców z Essex". Uprzedzając nieco samą ocenę filmu oraz aktorów – w Silent Hill Sean zagrał męża Rose i choć na ekranie pojawił się dosłownie kilka razy, zrobił na mnie spore wrażenie – przerażonego zniknięciem żony i córki męża zagrał bezbłędnie – sprytnie uniknął wykreowania postaci pogrążonej w bezgranicznej i patetycznej wręcz rozpaczy, ale nie skaził też granego przez siebie bohatera obojętnością i brakiem emocji. Innymi słowy, Sean znalazł złoty środek na Christophera Da Silve i zagrał chyba najlepiej spośród wszystkich drugoplanowych aktorów goszczących w Cichym Wzgórzu. Aktorzy aktorami, ale po jakimś czasie od pojawienia się informacji o ekranizacji słynnej gry Konami, sieć zaszczyciły swą obecnością zdjęcia z planu filmowego, a w końcu także krótkie trailery filmowe. Kto miał okazje je widzieć, doskonale wie, że to właśnie te fragmenty filmu były prawdziwymi zwiastunami nadchodzącego mroku … mroku, który rokował na najlepszą ekranizację gry video wszech czasów … Czy się udało?

No cóż… Tak! Hej, ale zanim oszalejecie z radości, wstrzymajcie konie i pomyślcie, jaką na tym polu Silent Hill miał konkurencję! Ech, no właśnie… I tutaj pojawia się drugie, nieco ważniejsze pytanie – czy Silent Hill jest filmem wybitnym? Niestety nie… Zacznijmy więc od dobrych wieści. Możecie już zapomnieć o wszystkich gniotach pokroju „Alone in the Dark", „Resident Evil 2", „Street Fighter" (hehehe), czy też licznych kandydatach do Oskara tworzonych przez naszego dobrego znajomego – Uwe Bolla. W tej chwili, obok pierwszego Mortala, Silent Hill to faktycznie najlepsza adaptacja gry video, jaka pojawiła się na srebrnym ekranie. Niemała w tym oczywiście zasługa reżysera, ale podziękowania należą się przede wszystkim Konami, które aktywnie uczestniczyło w procesie twórczym filmu i przyczyniło się wydatnie do takiego, a nie innego efektu końcowego. A efektem końcowym jest film… dla graczy! Tak właśnie – dla graczy! Chociaż producent musiał iść na kompromis i zrobił wszystko, aby film był również do strawienie dla zwykłego fana horrorów, który konsole widuje tylko na obrazkach, to jednak od razu rzuca się w oczy, że cały film powstał z myślą o fanach serii właśnie. I to jest chyba największy plus całego przedsięwzięcia. Bo chociaż historia Rose Da Silvy i jej zaginionej córeczki fabularnie bazuje przede wszystkim na pierwszej części gry, to jednak całość jest rewelacyjnym miksem elementów zaczerpniętych ze wszystkich części serii!

I tak – z jedynki mamy główną linię scenariusza, bohaterów (np. Cybil, Alessa) fantastyczne, absolutnie „growe" ujęcia kamery, kilka motywów muzycznych i klimat. Z dwójki natomiast najbardziej rzuca się w oczy stylistyka wnętrz, kilka lokacji, ponownie kilka utworów (to akurat rzuca się w uszy) oraz postać Christophera, trójeczka to z kolei chyba jakieś siedemdziesiąt procent rewelacyjnego soundtracku (ech, Melisa…), zaś czwórka pojawiła się przede wszystkim w postaci niektórych potworów oraz efektów zmian miasteczka w jego mroczną wersję. Oczywiście to tylko czubek góry lodowej, a w samym filmie znajdziemy też mnóstwo elementów wspólnych dla wszystkich części gry, jak chociażby latarkę, radio, symbole mrocznego kultu itp. Tak czy inaczej, nawet w najśmielszych snach nie spodziewałem się, że taki kolaż może się udać i że wypadnie tak wiarygodnie. Jednym słowem – arcydzieło. Ale to jeszcze nic… Kiedy już zostaniecie oczarowani fantastycznymi kadrami żywcem wyjętymi z poszczególnych gier, akcja filmu zacznie się rozkręcać i szybko zabierze Was w znane z gier miejscówki (np. szkoła Midwich, szpital itp.) oraz do mrocznego, opanowanego wolą Samaela (?) odpowiednika Silent Hill. I tutaj kolejny szok… jak najbardziej pozytywny. Ulice, sklepowe wystawy, samochody, a wreszcie wnętrza budynków, także tych najbardziej rozpoznawalnych dla serii, zostały odwzorowane wręcz bezbłędnie. Wspaniała, ciężka, szarobura kolorystyka pokryta odcieniami rdzy i zepsucia wbija się w wyobraźnię niczym kula kalibru 9 mm w płaty mózgowe samobójcy. Nawet efekty komputerowe towarzyszące przemianom Silent Hill nie

W TEJ CHWILI, OBOK PIERWSZEGO MORTALA, SILENT HILL TO FAKTYCZNIE NAJLEPSZA ADAPTACJA GRY VIDEO, JAKA POJAWIŁA SIĘ NA KINOWYCH EKRANACH.

now you talking...

Nasi ulubieni specjaliści od Silent Hilla ostro pokłócili się... O nic tak naprawdę, bo zarówno Bananowi, jak i Qoorze, film bardzo się spodobał. Oto skrócony zapis ich rozmowy, gdyby pozwolić im na więcej, to przekomarzaliby się w nieskończoność... UWAGA – MOGĄ BYĆ SPOJLERY

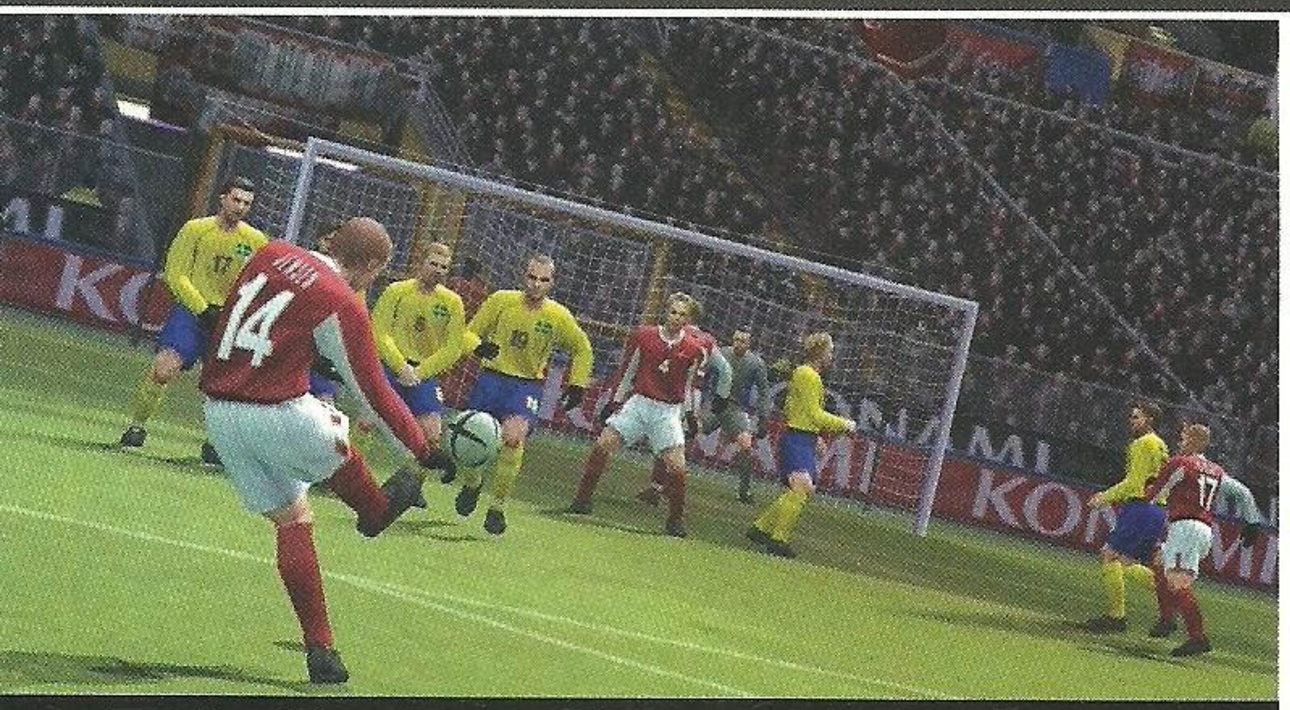
Qoora: Czego oczekiwałeś od Silenta, kiedy po raz pierwszy usłyszałeś o planach ekranizacji tej serii?
Banan: Przede wszystkim innej fabuły – komiksy silenthillowe – Dying Inside, Paint it Black, Among the Damned czy The Grinning Man w ciekawy sposób dodały kilka kartek do historii miasteczka. Wiemy już, że nowa fabuła byłaby tu na miejscu. Poza tym oczekiwałem opakowanych w celofan, świecących i oślizgłych postaci, pielęgniarek i fajnego przedstawienia, jak będzie wyglądała transformacja miasta. Można więc powiedzieć, że najbardziej ciekawiła mnie techniczna strona produkcji.
Q: Faktycznie, nowa fabuła mogłaby być wyzwaniem dla reżysera, a jednocześnie miłą niespodzianką dla wszystkich fanów. Teraz wiadomo już, że dostaliśmy po prostu zmodyfikowaną, pierwszą część SH z kilkoma motywami z pozostałych części. W porządku, a jakie były Twoje odczucia po zapoznaniu się z pierwszym trailerem Silenta?
B: Podobał mi się, i to bardzo. Strasznie ucieszyłem się z muzyki growej, chociaż sądziłem, że to mogło być robione tylko na potrzeby trailera, a do filmu trafią już specjalnie skomponowane kawałki. No ale polubiłem, to co zobaczyłem – miasto we mgle, klatki i zrobione z siatki korytarze.
Q: No dobra... zanim przejdziemy do szczegółów, powiedz mi więc, w jakim stanie znajdował się Twój umysł zaraz po wygaśnięciu ostatnich napisów końcowych (bo mniemam, że doczekałeś do samego końca, hehe)?
B: Po pierwsze – film nie był straszny, po drugie był bardziej brutalny, niż można by wnioskować po trailerze. Zakończenia się nie spodziewałem po tym, jak wszystko się toczyło, ale w sumie było dobre. Aha – i dawno nie widziałem filmu, który tak bardzo nie byłby wskazany dla matek wychowujących małe dzieci. Albo takich w ciąży. Albo w ogóle jakichkolwiek.
Q: Film Silent Hill to istny miszmasz wątków, lokacji, bohaterów i motywów ze wszystkich czterech Silentów. Jak spodobał Ci się ten dosyć ryzykowny pomysł?
B: Średnio. Fabularnie najbardziej powiązany był z jedynką, pozbawiony kontekstu Pyramid Head pojawił się, z czego się cieszę, ale jego wątek nie został właściwie rozwinięty. Za to podobał mi się motyw górników – ciekawie dodane postacie, które doskonale pasowały do całej stylistyki Silenta. Świetnie pokazano też czym jest Silent Hill, dla ludzi którzy odwiedzają je w różnych realiach – zwykła, zapadła i opustoszała dziura dla zwykłych ludzi kontra koszmar prosto z piekła dla tych... w nieco innej sytuacji.
Muzyczny miszmasz momentami mi się podobał, ale czasami zupełnie mi te motywy nie pasowały – szczególnie nie podszedł mi Betrayal – genialnie umieszczony w grze (SH2) – średnio tutaj.
Q: Banan, widzę, że prawdziwy z Ciebie malkontent. Do tego czepiasz się tych miejsc, których nie powinieneś. Konkretnie chodzi mi o Twoje niezbyt chyba przemyślane spostrzeżenia dotyczące Pyramid Head'a.
B: Niezrozumiane przez dyskutanta – być może. Ale nieprzemyślane – skądże!
Q: „Nie został właściwie rozwinięty"? Liczyłeś na jakieś jego wspomnienia z przeszłości, fotki z dzieciństwa i zarysowanie tła psychologicznego tej postaci?
B: Chodziło mi raczej o to, że on był tutaj tylko dziwnym gościem w dziwnej czapce i z dużym mieczem. A że jego strój jest tłumaczony tym, że chłopak był katem i ten trójkąt to katowski kaptur, a że dominuje nad innymi kreaturami zamieszkującymi te małe prywatne piekiełka, jakim dla ludzi są ich własne Silent Hille – tego widz się nie dowie. A przynajmniej nie z filmu.
Q: Faktycznie, obecność naszego ulubionego Kata była tutaj raczej ukłonem w stronę fanów, ale myślę, że zwracając uwagę na drobne szczegóły oraz okoliczności, w jakich pojawiał się Pyramid Head, można było domyślać się jego roli. A może chciałeś po prostu, żeby wzorem jakiegoś totalnie wynaturzonego monstra dokonał na naszych oczach prawdziwego gorefestu?
B: Chciałem, żeby był kimś, a nie dziwnym stworkiem. Zresztą swoją szklankę do wiadra filmowego gore'u dodał.
Q: Moim zdaniem reżyser doskonale wkomponował Kata w atmosferę filmu, a stawiając na minimalizm nie odkrył nawet rąbka tajemnicy Piramidogłowego i doskonale nawiązał do jego roli i znaczenia w Silent Hill 2. Oczywiście gracze znajdują się tutaj w komfortowej sytuacji, ale nawet laik mógłby wyciągnąć jakieś wnioski.
B: Tak. Że ma duży miecz. I robaki.
Q: Z jednym jednak muszę się zgodzić. Film był klimatyczny, naprawdę fajny, ale... gdzie tam miejsce na strach? Szczerze powiedziawszy to nie było momentu, w którym podczas seansu podskoczyłbym nerwowo na fotelu lub otarł kropelki potu z czoła. A z tego, co widziałem, zamierzenie twórców było chyba inne. Piramidogłowy budził respekt, robale były obrzydliwe, kultyści drażnili, ale nie znalazłem w SH zupełnie nic, co napełniłoby mnie prawdziwym przerażeniem. No dobrze, spróbujmy więc spojrzeć na kinowego Silenta z czysto filmowego punktu widzenia. Jak Ci się podobała gra aktorska, scenografia, dobór motywów i ogólny sposób poprowadzenia historii?
B: Gra aktorów ogólnie mi się podobała. Jednak tym, co mnie zaskoczyło, jak już pisałem – było to, że dawno nie widziałem filmu, gdzie tak zwykle nietykalnym postaciom, jak kobiety i dzieci, przytrafiają się tak tykalne rzeczy. Lubię być zaskakiwany w filmach i pod tym względem Silent mnie nie zawiódł. Zawiódł mnie jednak, jeżeli chodzi o strach i zbudowanie klimatu. Był trochę mniej psychodeliczny i klimatyczny, niż się spodziewałem, a trochę bardziej gore'owy. Ale nie był zły. Makabry nie zabrakło, a zakończenie – jak już pisałem – nawet mi podeszło. I fajnie została rozwiązana sprawa walki z bossem na końcu.
Q „Gore'owy"? Czy najkrwawszym horrorem, jaki oglądałeś były Troskliwe Misie? Wybacz, ale kilka fontann komputerowej krwi i jedna, bardzo fajna, acz odpowiednio ocenzurowana przez kamerzystę scena przedstawiająca kaletnicze zapędy Piramidogłowego, to zdecydowanie nie jest gore.
B: Ocenzurowana? Qoora! Znowu zakryłeś oczy w najciekawszym momencie! I przypominam – gore nie ma być straszny. Jest krwawy i mięsisty.
Q: Jednakże, i mam nadzieję, że nie wejdzie mi to w nawyk, muszę raz jeszcze zgodzić się z Tobą w pewnej kwestii. Klimat momentami nie był taki, jak powinien – budowany jedynie przez scenografię, muzykę i wizyty monstrów, nie mógł do końca oddać psychodelicznej atmosfery cechującej pierwszego SH, czy – przede wszystkim – SH2. A co byś powiedział na sequel? Zakończenie filmowego SH to sprawa otwarta. Będzie kontynuacja? A może zupełnie nowa historia (no, prawie), jak w przypadku SH i SH2? Jak ci się widzi coś takiego?
B: W Stanach otwarcie Silent Hilla było niezłe, choć film nie zarobił żadnych kroci. Temat DVD z pewnością uzdrowi budżet całego przedsięwzięcia, ale czy to wystarczy – trudno powiedzieć. Natomiast widziałbym tu całkowicie nową historię, bo film kończy się dokładnie w momencie, w którym spokojnie mogłaby się zakończyć gra (nie będę sugerował, czy mamy tu do czynienia z sad, czy jakimkolwiek innym ending). Nie chcę znać dalszych losów tych bohaterek. Ale chętnie poznałbym zupełnie nową historię.
Q: Na koniec mój drogi Bananie poproszę Cię o krótkie podsumowanie – spróbuj może, niczym w recenzji, podać Dobre, Złe i Brzydkie filmowego Silent Hilla oraz opatrzyć swój werdykt jakąś oceną.
B: Dobre: Scenografia, gra małych aktorek, samo wprowadzenie do naszego wesołego miasteczka, pielęgniarki, ciekawe pokazanie dwóch biegunów Silent Hill.
Złe: Nie dali rady chociażby zasugerować skąd wzięła się część postaci i czym dla każdego jest Silent Hill.
Brzydkie: Robaczki na ścianach, losy kobiet.
Jak dla mnie filmowy Silent Hill zasłużył na 8.0. Co, zupełnie przypadkiem, sprawia, że znów musisz się ze mną zgodzić. Jak pech to pech.

rażą sztucznością, wspaniale oddają klimat gry i przy akompaniamencie absolutnie rewelacyjnie brzmiącego soundtracku i wyjących syren wywołują ciarki rozkoszy na plecach każdego fana serii, który jako adres zameldowania najchętniej podałby – Silent Hill. Nie ma jednak Cichego Wzgórza bez zdeformowanych, przerażających potworów będących wizytówką praktycznie każdej odsłony sagi. I tutaj kolejny plus – czy to piekielne dzieciaki, czy też niezbyt opiekuńcze pielęgniarki, czy wreszcie chmary przerośniętych karaluchów o ludzkich twarzach – wszystkie te maszkary prezentują się wyśmienicie i, co ważniejsze, są wierną kopią „growych" kreatur zarówno pod względem wyglądu jak i zachowania.

Uffff ... jest jednak coś jeszcze... A może ktoś... Absolutnie najmocniejszy i najbardziej klimatyczny motyw całej, czteroczęściowej serii i teraz również najmroczniejsza gwiazda filmu pana Gansa... Piramidogłowy! Oczami wyobraźni już widziałem, jak nasz milczący przyjaciel z „dwójki" kroi wszystkich swym potężnym mieczem lub ewentualnie nabija grzeszników na ostre włócznie, a dookoła sikają fontanny krwi. Przecież to idealny kandydat na głównego masakratora w takim filmie! Tak naprawdę jednak przedstawienie owianego legendami Kata w filmowym Silent Hill przekonało mnie ostatecznie do dojrzałości reżyserskiej Gansa i ścisłej współpracy, jaka związała Konami z ekipą filmowców. Piramidogłowy w Silent Hill wypadł po prostu genialnie. Pojawia się dosłownie trzy lub cztery razy... zawsze przy akompaniamencie ogłuszającej kakofonii dźwięków. Jego ruchy zostały oddane idealnie! Patrząc na filmową wersję Kata, jak żywe stanie Wam przed oczami monstrum z SH2 przemierzające majestatycznie piekielne korytarze i wlekące za sobą ogromny, zardzewiały miecz... Co za widok! Co za moc! Więcej nic na ten temat nie napiszę, aby nie psuć Wam zabawy ... ale ... to jest właśnie istota Silent Hill, którą filmowcom udało się oddać bez pudła! I tak właśnie powinna wyglądać najlepsza adaptacja gry video! Jednak nawet najlepsza adaptacja gry video nie musi wcale okazać się najlepszym filmem. I z taką sytuacją mamy właśnie do czynienia przy okazji SH. Przede wszystkim scenariusz – jak na zmodyfikowaną wersję fabuły SH1 wypada całkiem nieźle, ale tylko dla fanów gry. Większość osób spoza światka konsolowego, które obejrzały film, a z którymi miałem okazję rozmawiać, czuła się mocno zagubiona i w scenariuszu widziała jakąś nie do końca skompletowaną układankę. Co gorsza – układankę momentami infantylną i pełną nieścisłości. Trudno mi się na ten temat wypowiadać, gdyż osobiście doskonale znam fabułę „jedynki" i byłem w stanie przełknąć wszelkie uproszczenia i uogólnienia charakterystyczne dla medium, jakim jest film, bez straty sensu opowiedzianej historii. Co więcej, niektóre luki mogłem bez problemu zapełnić informacjami znanymi tylko wybrańcom – czyli osobom, które już dawno temu zapoznały się dokładnie z serią Konami. Wniosek jest więc prosty – chcesz dokładnie zrozumieć i posmakować filmowego SH – nie narzekaj na brak spójności, ale czym prędzej sięgnij po najgenialniejszą serię Konami. Z drugiej jednak strony – miłośnicy wynajdowania błędów czy niekonsekwencji będą czuli się na seansie SH niczym w raju. Tutaj biurko stało w innym miejscu, tutaj ta pani nie powinna mieć już połowy twarzy, tam znowu niemożliwe było zamachnięcie się w ten sposób mieczem itp., itd...

Do tego dochodzą momentami naprawdę dziecinne dialogi (czyli np. nagminne „everything's gonna be alright"), czy też niezbyt racjonalne zachowania bohaterów (pierwsze spotkanie Rose z matką Alessy albo dosyć pokojowa postawa kultystów w stosunku do Rose w finałowych scenach). Podobne zarzuty można mieć do niektórych kreacji aktorskich. Weźmy na przykład Dahlię Gillespie. Hmmm... Już dawno nie widziałem tak przejaskrawionej charakteryzacji w żadnym filmie – istna baba jaga z kurnej chatki. I wcale nie dziwię się, że owa pani częściej wywoływała śmiech na sali kinowej niż autentyczne współczucie, czy jakiekolwiek inne emocje. Także Jodelle Ferland grająca Sharon/Alessę jakoś mdło wypadła w swojej roli, ale takie wrażenie może być u mnie spowodowane ogólnym uprzedzeniem do grających w filmach dzieciaków. Gdybym musiał wystawić Silent Hillowi jakąś ocenę końcową, z pewnością pokusiłbym się o dwie różne ramki z punktami – jedną dla graczy i fanów serii w szczególności oraz drugą dla przeciętnych zjadaczy chleba, którzy jeszcze nie odkryli geniuszu serii Konami i gier video w ogóle. Ta druga, jakże nieszczęśliwa grupa, musiałaby przetrawić ocenę w okolicach siódemki, bo i tak pewnie wielu z nich nie doceniłoby kunsztu reżysera i wartości samej historii opowiedzianej w filmie. Ale takimi ignorantami nawet się nie przejmujmy. Znacznie ważniejsza jest bowiem ocena dla graczy, a ta sięgnęłaby co najmniej ośmiu punktów... a nawet trochę więcej, powiedzmy – osiem i siedem dziesiątych! A to już całkiem sporo, tym bardziej, że przecież seria Silent Hill stanowiła bardzo trudny do przeniesienia na ekran materiał źródłowy. Ja jednak gwarantuję Wam, jako wieloletni gracz i chyba najbardziej oddany miłośnik SH w tym kraju, że nie macie prawa się na tym filmie zawieść!

Jeśli trzymając pada w dłoni przemierzałeś już niegdyś uliczki cichego Wzgórza, to teraz z pewnością z wielką chęcią powrócisz do tego tajemniczego miejsca w kinowej sali i... nadal będziesz miał wrażenie, jakbyś grał w grę video! I to powinno spodobać się prawdziwym fanom. Mnie w każdym razie się spodobało... I Bananowi... I Marcellusowi...
Qoora ■ ■



PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO OD ŚRODKA

Winning Eleven 10 ograny! No dobra, czasami to ja jestem przez WE10 ograwany na tych sześciu gwiazdkach, ale to szczegół. A Banan znowu gadał z Seabassem i znowu w duecie z koleżką wyposażonym jedynie w standardowy zestaw pytań... / marcellus@neo-plus.pl

Jak zawsze przy testowaniu nowej odsłony WE/PES, w oczy rzuca się nowa mechanika samej gry – tym bardziej, że od pewnego czasu wizualnie seria w zasadzie nie ewoluuje. Zmian jest całkiem sporo i, jak to zwykle bywa, niektóre przypadły mi do gustu, inne nieco mniej. Jednak przekaz Konami jest prosty – twórcy gry chcą, żeby każdej części trzeba się było w pewnym stopniu uczyć na nowo. I zastanawia mnie tylko to, czy kiedykolwiek zrobią grę perfekcyjnie wyważoną pod względem realizmu rozgrywki, bo na razie w każdej odsłonie nacisk położony jest na co innego – w tym akurat wypadku na szybkie wymiany dokładnych podań z pierwszej piłki i dryblingi, co sprawia, że jest niemal kompletnie różna od Pro Evolution Soccer 5, ale w tym momencie nie można na sto procent stwierdzić, czy PES6 będzie do WE10 podobny. A już na pewno nie da się tego powiedzieć o jego wersjach na next-geny.

OGÓLNIE

Miesiąc temu pisałem już o tym, że z gry zniknął (mam nadzieję bezpowrotnie) „dramat", i że składy są nieco uaktualnione, ale oprócz tego Konami pogrzebało nieco w menusach, szczególnie w przedmeczowych ustawieniach i teraz nawet starzy wyjadacze mają początkowo problemy z dostaniem się do niektórych ustawień (tym bardziej, że wszystko jest po japońsku, ale to szczegół, hehe), ale z drugiej strony – pojawiła się też możliwość półautomatycznego zarządzania składem i ustawieniami, co powinno przypaść do gustu początkującym graczom. Inną rzucającą się w oczy sprawą jest o wiele szybsze ładowanie meczu, menusów i zmian piłkarzy podczas gry oraz, co najistotniejsze, błyskawiczne autosave'owanie. Ale to detale, choć trzeba przyznać, że cieszące – jednak o wiele fajniejsze zmiany dokonały się w głównym menu – otóż specjalnie na potrzeby WE10 dołożono tryb Nippon Challenge, w którym reprezentacją Japonii walczymy o awans do mistrzostw świata, a także dwa dodatkowe tryby, które mam nadzieję zostaną już w serii na stałe – International Challenge oraz Random Match – w tym pierwszym wybieramy sobie drużynę i gramy z przeciwnikami pochodzącymi z tego samego kontynentu (Azja, obie Ameryki, Afryka oraz Europa), a fachową sprawą jest to, że przed każdym meczem można (i nierzadko trzeba) powołać 18 reprezentantów spośród wszystkich piłkarzy danej narodowości – w ten sposób możemy nie do końca zgodzić się z Janasem i do naszej reprezentacji powołać jednak Dudka i Frankowskiego, tym bardziej, że Fabiańskiego i Gizy tu nie uświadczycie. Że o pozostałych naszych „nowych" reprezentantach nie wspomnę. Z kolei Random Match, to ciekawa innowacja – gra dobiera nam losowo skład zespołu spośród zawodników z danego regionu (np. Europa) lub czterech wybranych drużyn, co oczywiście wprowadza do zabawy sporo nieprzewidywalności. Oprócz tego wyleciało z gry kilka reprezentacji, a pojawiły się nowe: Angola, Togo, Ghana oraz Trinidad i Tobago (wywalono Maroko, RPA i Wenezuelę), zaś spośród klubów przepadły: FC Brugge, Szachtar Donieck oraz Lokomotiv Moskwa. Co prawdę mówiąc mnie dziwi – czyżby w silniku gry były jakieś ograniczenia i jest narzucona ogólna liczba zespołów? Bo po co wywalać, w końcu im więcej drużyn, tym chyba lepiej, prawda?

OKIEM NIEUZBROJONYM

Przejdźmy już do samej gry i sprawdźmy, czy Konami udało się wprowadzić do zabawy coś nowego. Kilka pierwszych kopnięć i od razu wiadomo, że tak – wprawdzie większość z tych zmian jest kompletnie niewidoczna dla postronnego obserwatora, ale doświadczony gracz „czuje" je na padzie, który już dawno stał się naturalnym przedłużeniem jego dłoni. Piłka inaczej się klei zawodnikom do nogi, podania są szybsze i łatwiejsze, dryblingi i strzały również – ogólnie rzecz biorąc gra zrobiła się bardziej zręcznościowa, szybsza (60 Hz robi swoje) oraz jednocześnie trudniejsza i łatwiejsza. Trudniejsza, bo o wiele ciężej jest zatrzymać gracza z piłką, obrońcę naprawdę łatwo jest wymanewrować, a pojedynek jeden na jeden takiego Messiego, czy Ronniego z dużym i mało zwrotnym obrońcą bez problemu zakończy się wkręceniem biedaka na metr w ziemię. Łatwiejsza zaś z tego samego powodu, hehe – zależy po prostu od tego, czy jesteście przy piłce, czy też nie. Na pewno zaś jest o wiele bardziej przystępna dla początkującego gracza – łatwiej jest okiwać przeciwnika, łatwiej celnie podać, łatwiej strzelić bramkę... No, przynajmniej na standardowym poziomie trudności (3 gwiazdki), ale nie na bonusowych sześciu gwiazdkach, bo tam to już naprawdę trzeba się wykazać, żeby ograć konsolę, a i nauczyć się czegoś można, szczególnie tego, jak grać w obronie, bo konsola z pewnością potrafi to robić, a i atakuje jakoś groźniej niż w poprzednich częściach i z większą fantazją.

Zajmijmy się przez chwilę tym, co powoduje największego banana podczas kontaktu z WE10. Konami na poważnie zajęło się animacją graczy i dołożyło masę fachowych rzeczy – bajeranckie nowe animacje strzałów, zgaszeń piłki, ruchów, wślizgów, fauli, zwodów, uderzeń i podań głową, parad bramkarzy – prawie każde zachowanie gracza na boisku dostało jakąś nową animację – no gęba się cieszy co parę sekund, gdy dojrzymy coś fachowego i niesamowicie realistycznego – a to niesamowite przyjęcie piłki lub ograne przeciwnika zwodem lub też samym balansem ciała, a to koziołek po trawie po faulu lub niesamowitą obronę strzału, a nawet... zawiśnięcie bramkarza na poprzeczce! Wszyscy piłkarze ruszają się coraz bardziej po ludzku i trzeba przyznać z ręką na sercu, że Konami ma w tym momencie najlepiej animowanych piłkarzyków w branży, nawet FIFA World Cup na X360 nie może się z nią równać! Szkoda tylko, że grafika nie nadąża za animacją. Wprawdzie nie zauważyłem większych chrupnięć (co było na przykład nagminne w WE9), ale sama gra wygląda niemal identycznie jak PES5, a miejscami nawet nieco gorzej (rozblurowana murawa na zbliżeniach, ziarnisty filtr przy powtórkach, blee...).

Fajni są poprawieni sędziowie, którzy szybko gwiżdżą spalone nie czekając aż piłkarz doścignie futbolówkę, są też dość surowi i raczej nie da się bezkarnie jeździć po nogach przeciwników – łatwo jest zarobić czerwoną kartkę, a żółte to codzienność. Ba! Nawet konsoli zdarza się kolorowe kartoniki zarobić, co w poprzednich częściach było sprawą dość okazjonalną. Zniknęła ikonka przywileju korzyści, co nie oznacza, że go nie ma; za to można szybko rozpocząć grę po faulu, wciskając L1+R1, gdy na ekranie pojawi się odpowiedni komunikat. I choć jest to fajna rzecz, to jej nadużywanie nie jest specjalnie wskazane. Naprawdę, parę rzeczy zostało nieźle pomyślanych. O, na przykład jeszcze to – tym razem gracz nie zawsze wróci z kontuzją, gdy go zniosą, więc nie trzeba go

Pseudowywiad z Seabassem prosto z E3

Zgodnie z tradycją wywiadów z Seabassem do małego pokoiku ukrytego przed oczami ciekawskich na górze South Hallu zostałem wpuszczony wraz z innym dziennikarzem z kraju, w którym świat pytań o Pro Evo zaczyna się od ustalenia: „jakie elementy gry zostały poprawione w stosunku do poprzedniej wersji gry".

No więc, na wypadek gdybyście chcieli kiedykolwiek zapytać Seabassa, co zostało poprawione w dowolnym kolejnym Pro Evo, odpowiedź, urywająca około pięciu minut z półgodzinnego spotkania pytaniowego (zadanie pytania po angielsku, przetłumaczenie na japoński, odpowiedź po japońsku, przetłumaczenie na angielski plus jedna-dwie przerwy na zmarszczenie brwi przez Seabassa, czasem także jakąś zabawną kwestię po japońsku, która przetłumaczona nie zostaje – pewnie coś w rodzaju „Ty, patrz, ten też nie czytał press release'a!") brzmi: sztuczną inteligencję, zachowania zawodników i grafikę.

Byłem zachwycony. Oczami wyobraźni już widziałem te krzyczące headline'y – Seabass po raz kolejny poprawia grafike i animację! Plotki o celowym ogłupieniu inteligencji zawodników na boisku oraz jakościowym obniżeniu animacji przez team Konami obalone!

No więc poza tym, że gra będzie bardzo ładna, a strzały zostały poprawione i animacja wspierania zawodników z drużyny też, udało mi się wcisnąć kilka dalszych pytań.

Po pierwsze – dlaczego bramkarze w Winning Eleven 10 tak słabo reagują na strzały, wypuszczając piłkę przed siebie, zamiast łapać ją, jak wcześniej? Tak, pytałem o WE10, a na E3 prezentowane było Winning Eleven 10: Pro Evolution Soccer 2007, które w Europie będzie nazywało się Pro Evolution Soccer 6. Szacun za prostotę.

Z tego, co się dowiedziałem, w rzeczywistości bramkarze mają kłopoty z utrzymywaniem strzałów, które lecą im pod pachę albo nad ramionami i dlatego jak w grze strzelamy im prosto w ręce, to łapią piłkę, a jak nie prosto – to im wypada. Aha, czyli to celowe, pomyślałem. Seabass powiedział coś jeszcze krótko, a tłumacz dodał: poprawimy to w następnej edycji gry.

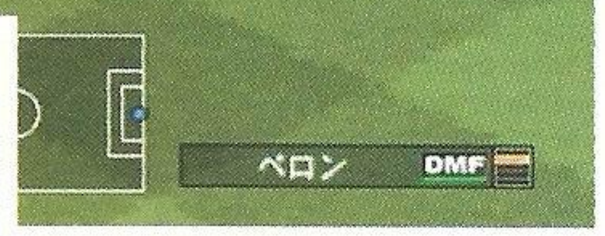
Pewnie dlatego nie zdążyłem zapytać przy pomocy jakich instrumentów mógłbym kierować strzały bramkarzom pod pachę albo nad ramionami. Zdążyłem za to – czy następne Pro Evo po szóstce będzie jeszcze na PlayStation 2 (jeżeli będzie takie zapotrzebowanie to tak). Pozbyłem się chęci zapytania o to: dlaczego nie ma zawodnika X (odpowiedzi do pierwszego pytania dowolnie do wyboru: bo uznaliśmy, że nie ma go w składzie/nasz skaut zajmujący się tą drużyną nie znalazł go w składzie/nie wiem o kim mówisz), dlaczego zawodnik Y ma lepsze/gorsze parametry niż w rzeczywistości (bo nasz skaut zajmujący się tą drużyną tak uznał/bo się nam rubryki pomyliły/nie wiem o kim mówisz), dlaczego wyeliminowano bieg z R2 (bo uznaliśmy, że tak trzeba).Zamiast tego udało mi się wcisnąć z pytaniem kiedy doczekamy się na zaistnienie jakiejś polskiej drużyny klubowej w grze. Już nawet pominę jednominutową cichą, pełną zabawnych jak się domyślam uwag rozmowę jaka rozgorzała w pokoju pomiędzy Seabassem i resztą. Nie znam japońskiego, ale przysiągłbym, że musieli rzucić tam coś w rodzaju "zaraz po tym, jak świnie obsadzą swój pierwszy lot na księżyc". Zamiast tego, dowiedziałem się, że na liście priorytetów ekipy Konami drużyna klubowa z Kraju Kwitnącej Lipy jest zaraz obok podkręcenia detali w modelu facjaty Bosackiego. Widząc moją skrzywioną minę Seabass dodał, że może trafimy tam, jak jakaś polska drużyna wygra Ligę Mistrzów. To poprawiło mi humor. Na wszelki wypadek nie będę grał w totka, żebyś nie zachwiać szal wagi balansu świata. Z kilku innych ważnych rzeczy dowiedziałem się, że Seabass nie miał czasu potrenować strzałów prawą nogą i słabo mu wychodzą, w next genowej wersji większy nacisk (poza tym, że na wszystko), zostanie położony na zachowanie zawodników, animację i zagrania. I że zespół ma zamiar zaangażować się w zdobycie licencji, dzięki którym w przyszłości w Pro Evo będziemy mogli zagrać w jakieś rozgrywki licencjonowane. Aha – zapytany, Mr. Pro Evo powiedział, że jego zdaniem Mistrzem Świata zostaną Czechy, na koniec zaś naszą narodową dumę Pro Evową mile połechtał tym, iż zapamiętał zdobycie przez Eśka tytułu Mistrza Europy Pro Evo. I że nie pomylił mu się nasz kraj z Indonezją – w końcu flagi takie podobne... ■■ **Banan**

SZOSTAK CUP – 12 marca 2006

Turniej odbył się w pubie „Eleonora" w Dąbrowie Górniczej, gdzie 87 żądnych wygranej graczy przystąpiło do walki. Poziom rozgrywek stał na wysokim poziomie, o czym świadczy odpadnięcie już w 1 fazie Arboosa, przez wielu uważanego za najlepszego gracza PES w Polsce. Z kolei pojedynek Margiela z ARO okazał się najbardziej emocjonującym widowiskiem tego dnia. Po srogiej porażce w 1 spotkaniu 5-2, Margiel stanął na wysokości zadania i był o krok od wyeliminowania reprezentanta Gałki Team. Jednak „dramat" pozbawił złudzeń warszawiaka. Nie zabrakło także kilku innych sensacji. Sado odpadł po katastrofalnym błędzie bramkarza, a Radzimisz (w 1/8), oraz Esiek (w 1/2) musieli uznać wyższość reprezentanta stolicy – Rivo. Drugim finalistą okazał się Seba F., który bez większych problemów poradził sobie z Fryzjerem. Mecz o 3. miejsce zakończył się zwycięstwem Eśka, który po raz kolejny znalazł się na „pudle". Natomiast finał ukazał prawdziwą esencję futbolu. Po pasjonującym i wyrównanym pojedynku, szalę zwycięstwa na swoją stronę przechylił niżej podpisany przedstawiciel Łowców Nagród. Arsenal po raz kolejny zarządził. Tym, co na pewno utkwi w pamięci wszystkim uczestnikom, była znakomita organizacja. Szczerze chylę czoła klanowi Szostaka za przeprowadzenie tak udanej imprezy... RESPECT!

Dla N+ Rivo,

1. Rivo; 2. Seba F.; 3. Esiek; 4. Fryzjer



od razu zmieniać i warto jednak chwilkę poczekać. Ogólnie więc wydaje się, że jest lepiej – można grać szybciej, bardziej kombinacyjnie i przebojowo, ale...

OKIEM UZBROJONYM I SUROWYM

W Konami ktoś się chyba zapatrzył w Barcelonę i Arsenal – gracze w tłoku odgrywają bez namysłu z pierwszej piłki i na dokładkę w większości przypadków bardzo celnie. Jednak nie wszystkie podania iXem idą gładko po ziemi, ale często nieco koziokują lub lecą nad murawą, co wprawdzie nie ma większego znaczenia dla samej rozgrywki, ale przynajmniej spoko wygląda. Nadal też działa długie podanie po ziemi, po przetrzymaniu iXa. Za to podania na dobiegnięcie zmieniły się diametralnie – generalnie są o wiele bardziej techniczne, nieco lżejsze i bardziej liczy się tutaj zaskoczenie obrony niż liczenie wyłącznie na szybkość adresata i siłę podania, jak to było w PES5, w którym L1+Trójkąt do skrzydłowego grane z własnej połowy, to jedna z najpotężniejszych broni ofensywnych – jest dokładne i szybkie, banalnie proste do wykonania, bramkarz do niego zazwyczaj nie dobiegnie, a jak obrońca się pomyli lub nie dogoni takiego np. Owena (hi, Qoora!), to jest pozamiatane. W WE10 kombinacja L1+Trójkąt

W KONAMI KTOŚ SIĘ CHYBA ZAPATRZYŁ W BARCELONĘ I ARSENAL – GRACZE W TŁOKU ODGRYWAJĄ BEZ NAMYSŁU Z PIERWSZEJ PIŁKI I NA DOKŁADKĘ W WIĘKSZOŚCI PRZYPADKÓW BARDZO CELNIE.

Historia Pro Evo / Winning Eleven w pigułce

Zobaczcie, jak KCET od lat pracuje w pocie czoła nad swoją serią...

■ 1995

> J-League Jikkyou Winning Eleven/PSX – Japonia

Tu się to wszystko zaczęło – pierwsza trójwymiarowa gra piłkarska na PSXa, w tym samym okresie FIFA jeszcze była robiona w 2D! To było tak dawno, że nawet najstarsi górale nie pamiętają tej gry.

■ 1996

> World Soccer Winning Eleven/PSX – Japonia
> Goal Storm/PSX – Europa
> J-League Jikkyou Winning Eleven '97 (Winning Eleven 2)/PSX – Japonia

Jak widać w tym roku piłeczka Konami po raz pierwszy pojawiła się na Starym Kontynencie, ale jeszcze pod nazwą Goal Strom. Dość toporne 3D, animacja budząca obecnie politowanie, ale kiedyś była to naprawdę fachowa gra.

■ 1997

> World Soccer Winning Eleven '97/PSX – Japonia
> Goal Storm '97/PSX – Europa
> International Superstar Soccer Pro/PSX – Europa
> J-League Jikkyou Winning Eleven 3/PSX – Europa

Po raz pierwszy pojawia się magiczna swego czasu nazwa ISS – to właśnie wtedy wielu graczy zaczynało swą przygodę z magiczną serią, jakby nie patrzeć – parę ładnych latek już minęło.

■ 1998

> World Soccer Jikkyou Winning Eleven 3 World Cup France '98/PSX – Japonia
> International Superstar Soccer Pro '98/PSX – Europa ISS98/PSX – USA
> World Soccer Jikkyou Winning Eleven 3 FINAL Ver./PSX – Japonia
> J-League Jikkyou Winning Eleven '98-'99/PSX – Japonia (Konami Computer Entertainment Sapporo)

Jak widać Konami szturmuje kolejne rynki i produkuje coraz więcej części – tym razem seria zawitała też do USA, a w samej tylko Japonii pojawiły się aż trzy części, w tym po raz pierwszy – twór o nazwie FINAL, czyli standardowy nabijacz kabzy.

■ 1999

> World Soccer Jikkyou Winning Eleven 4/PSX – Japonia

Posucha niewiarygodna, spowodowana pracami nad przemodelowaniem serii – dopiero następny rok pokazał, że warto było czekać, oj warto.

■ 2000

> International Superstar Soccer Pro Evolution/PSX – Europa
> International Superstar Soccer Pro Evolution/PSX – USA
> J-League Jikkyou Winning Eleven 2000/PSX – Japonia
> World Soccer Jikkyou Winning Eleven 2000: U-23 Medal heno Chousen/PSX – Japonia
> ESPN Major League Soccer (MLS) Game Night/PSX – USA
> J-League Jikkyou Winning Eleven 2000 2nd/PSX – Japonia

Tadam! Pojawia się ISS Pro Evolution – na ówczesne czasy absolutny majstersztyk i niedościgniony wzór dla wszystkich twórców gier piłkarskich w branży – niesamowita animacja, realizm... Teraz popłakalibyście się ze śmiechu widząc kanciaste postacie piłkarzy i ich nieforemne gęby. Ale wtedy było to coś nieprawdopodobnego i wszyscy po prostu piali nad tą grą z zachwytu.

■ 2001

> World Soccer Winning Eleven 5/PS2 – Japonia
> International Superstar Soccer Pro Evolution 2/PSX – Europa
> ESPN Major League Soccer (MLS) Extra Time/PS2 – USA
> J-League Jikkyou Winning Eleven 2001/PSX – Japonia
> J-League Winning Eleven 5/PS2 – Japonia
> Pro Evolution Soccer/PS2 – Europa
> World Soccer Winning Eleven 5 Final Evolution/PS2 – Japonia

Nadchodzą nowe czasy – oprócz świetnego ISS Pro Evolution 2 na PSX pojawia się również pierwszy PES na PlayStation 2. To było coś pięknego – wysoka rozdzielczość, piękna animacja, płynność i szczegółowość. Sam miód.

■ 2002

> Pro Evolution Soccer/PSX – Europa
> World Soccer Winning Eleven 6/PS2 – Japonia
> World Soccer Winning Eleven 2002/PSX – Japonia
> World Soccer Winning Eleven Advance 2002 – GBA
> J-League Winning Eleven 6/PS2 – Japonia
> J-League Winning Eleven Advance 2002/GBA – Japonia
> Pro Evolution Soccer 2/PS2/ PSX/ - Europa
> World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution/PS2 – Japonia
> World Soccer Winning Eleven Arcade Game style/Arcade – 2002

Ostanie podrygi serii na zdyszanym PS one – PES i PES2 były już po prostu klonami ISS Pro Evolution 2 z odświeżonymi składami. Ale i tak warto było w nie grać i wielu graczy tak właśnie robiło, gdyż cena PS2 nadal była bardzo wysoka.

■ 2003

> World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution/NGC – Japonia
> World Soccer Winning Eleven 6 International/PS2 – USA
> Pro Evolution Soccer The Arcade – Arcade
> World Soccer Winning Eleven 7/PS2 – Japonia
> World Soccer Winning Eleven Arcade Game style 2003/Arcade – Japonia
> Pro Evolution Soccer 3/PS2/PC – Europa
> J.League Winning Eleven Tactics/PS2 – Japonia

Jak widać seria atakuje też inne platformy – po raz pierwszy pojawiła się na PC i od razu zyskała liczne grono fanów i hardcore'owców, którzy od razu postawili ją wyżej niż fifkę. >>

owocuje podaniem o wiele wyższym, w zasadzie lobem, który służy niemal wyłącznie do przerzucania piłki za plecy w miarę blisko stojących obrońców – granie tego podania z większych odległości daje obrońcom czas na ustawienie się i przechwyt. Podobnie dzieje się z podaniem samym Trójkątem – nie jest już tak mocne, ale zagrane w odpowiednim momencie pozwala niemalże wmurować obronę przeciwnika w ziemię i wypuścić napastnika jeden na jeden z bramkarzem.

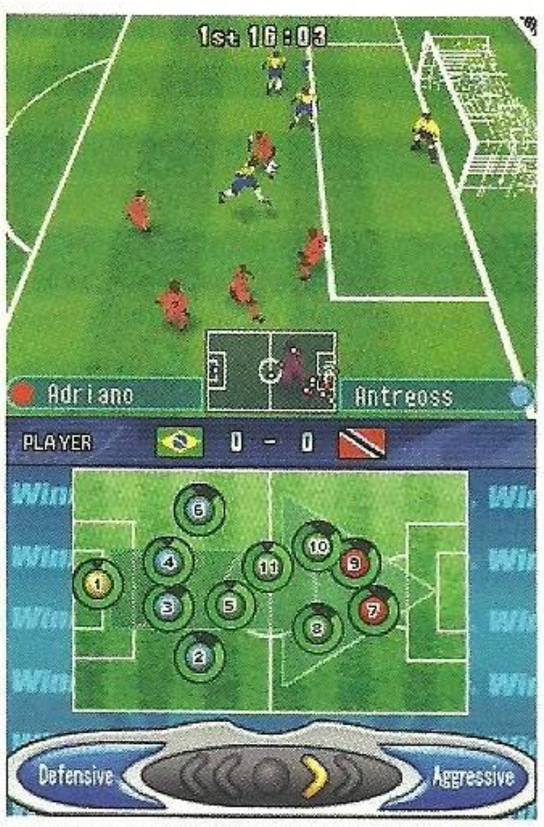
Osobiście uważam, że WE10 niespecjalnie udało się Konami – owszem, jest bardziej realistyczne pod względem ruchu piłkarzy na boisku, tego jak ustawiają się w obronie (nie zawsze warto szarżować, by odebrać piłkę – w tej części gracz z futbolówką przy nodze ma ogromną przewagę nad obrońcami) i tego jak można rozgrywać akcje, ale z drugiej strony drażni nieco łatwość i szybkość z jaką dochodzą podania i niefrasobliwość obrońców, którzy bez naszej pomocy tylko przyglądają się temu, co dzieje się na boisku i nie potrafią odebrać czy przejąć niemal żadnej piłki. Trzeba naprawdę bardzo uważnie grać w obronie, pamiętać o asekuracji i stosować zasadę – kierowany przez nas gracz musi być ZA piłką i przodem do atakującego gracza. Niech wezwany na pomoc Kwadratem gracz uprzykrza życie przeciwnikowi (a umieją to robić – w dogodnych sytuacjach potrafią wślizgiem odebrać piłkę!), a my czekajmy na dogodną sytuację do przejęcia futbolówki. Jedna zła interwencja i trzeba zacząć się modlić, bo raz nawinięty obrońca ma minimalne szanse na dogonienie przeciwnika. Co gorsza, obrona uporczywie nie chce grać w linii, kursor przełącza się dość dziwnie, a notoryczne przebitki (już myślisz, że odebrałeś piłkę napastnikowi, ale ten natychmiast ją odbiera i zostawia obrońcę z opuszczonymi do kolan gaciami – szczególnie miłe w okolicach szesnastki) potrafią uprzykrzyć życie graczom preferującym skuteczną grę w obronie. Na plus poczytałbym jedynie to, że gracze mają nieco większy zasięg odbioru piłki oraz to, że lepiej działa odbieranie piłki iXem, a raczej nie „lepiej działa" tylko powoduje mniej fauli. Mimo wszystko jestem jednak trochę zniesmaczony tym, jak Konami uprzykrzyło grę obroną, choć z drugiej strony patrząc – bardzo klimatyczne jest to, że obecnie obrońcą trzeba raczej czekać na ruch napastnika stojącego z piłką, zupełnie jak w realu obrońcy czekają na to, co zrobi Ronnie lub Henry. Oprócz tego obrońcy mają wkurzającą (żeby nie powiedzieć ostrzej) tendencję do wykonywania jakichś dziwnych ruchów, gdy się na nich przełączamy i generalnie kryją sobie napastników na radar dając im mnóstwo wolnego miejsca. A to wcale nie koniec narzekań – defensorzy notoryczne odsuwają się od napastników, albo asekurują Bóg wie co, a na dokładkę automatycznie kładą się po zwodach do strzału (które konsola stosuje na potęgę). Co gorsza, czasami dwóch lub nawet trzech obrońców nie da rady przeciwnika zatrzymać i nie do końca wiadomo jakim sposobem się im wymknął (a na pewno nie wie tego kierujący nim gracz – jakoś tak samo wyszło)...

To wszystko owocuje wprost niesamowitą liczbą strzałów (na szczęście nie zawsze równie dużą liczbą goli) przy niesamowitej skuteczności – np. 20 strzałów, 15 w światło bramki! O dziwo, goli nie pada jakoś koszmarnie dużo, choć średnie wyniki na pewno są wyższe niż w PES5. Czyli co? Bramkarze bronią lepiej, czy gorzej?

Otóż generalnie bronią lepiej, ale cztery rzeczy sprawiają, że tego nie dostrzegamy – po pierwsze, strzałów ogólnie jest bardzo dużo, co sprawia, że łatwiej jest zapamiętać te, przy których coś zawalili. Po drugie, dużo strzałów parują, najczęściej za linię końcową, ale czasami do własnej bramki lub „wypluwają" przed siebie, co powoduje sporo chaosu na boisku. Po trzecie – czasami puszczają strzały idące im tuż koło rąk lub głowy, dosłownie o parę centymetrów. Widać to głównie na replayach, a wtedy coś, co myśleliśmy, że jest piękną plombą w okno, okazuje się strzałem dość banalnie puszczonym przez bramkarza. I pojawia się niesmak. I po czwarte wreszcie – czasami bramki zdobywa się bez wysiłku, niemalże automatycznie – po prostu biegnąc sam na sam naciągamy pasek jeszcze przed polem karnym i mamy bramkę. Albo pójdzie po ziemi koło słupka, albo nad wybiegającym rozpaczliwie bramkarzem, a gracz po prostu czuje, że nie zrobił prawie nic, żeby ją zdobyć – ot, „kopłem i sama wpadła". To nieco boli, bo gra nie nagradza dobrego ustawienia się do strzału, czy zmylenia bramkarza, który zresztą nieco chyba za wcześnie wybiega z bramki i stoi na 11 metrze, nawet gdy za napastnikiem gonią obrońcy. Chyba powinni jednak czekać aż szarżujący napastnik niemal wbiegnie w pole karne i dopiero wtedy skracać kąt. Prawdę mówiąc wszystko to jest bardzo dziwne, nadal nie mogę się przyzwyczaić, do tego jak działają strzały i co bramkarz obroni, a czego na pewno nie. A w związku z tym – nie mogę się zdecydować, czy to fajnie, czy nie – owszem, jest bardziej nieprzewidywalnie, bo żaden strzał nie jest w WE10 „setką", jest mniej schematycznie (a przynajmniej ja jeszcze żadnego schematu nie odkryłem) i trudniej jest ograć konsolę na wysokim poziomie trudności, przez co Master Liga będzie w końcu naprawdę wyzwaniem. Ale jest też momentami za bardzo przebojowo i zręcznościowo – przy dobrych wiatrach można przedryblować całą obronę przeciwnika i strzelić bramkę, co wcześniej było w tej grze raczej niespotykane. No i nigdy tak naprawdę nie ma się pewności, co się za chwilę może stać – obrońcy potrafią popełniać niezłe kiksy, zawodnicy mijają się z piłkami i nagle z chaosu wyłania się gol... Moim zdaniem Konami powinno ten chaos nieco, choćby nieznacznie, ukrócić, i poprawić zachowania bramkarzy (nad czym już zresztą pracuje, czego dowiecie się z raportu Banana z wywiadu z Seabassem na E3). Wtedy PES6, czy to na next-genach, czy też konsolach obecnej generacji, będzie grą bliską perfekcji, a przy tym bardzo wymagającą. Na co wszyscy chyba z utęsknieniem czekamy. I nawet pomimo tego, że gra jest w wielu aspektach lepsza od PES5, to jednak za dużo w niej tego „randomu", więc w mym rankingu znajduje się tuż za zeszłoroczną edycją „najpiękniejszej gry". **Marcellus**

Co dalej, Konami?

■ PRO EVOLUTION SOCCER NEXT-GEN – oto pierwszy sceenshot opublikowany przez Konami. Gra trafi na X360 jeszcze w tym roku; ciekawe, czy zdążą też przygotować ją na PlayStation 3?



■ PRO EVOLUTION SOCCER 6 – czyli nowy PES na poczciwą peesdwójkę, z którego pierwsze shoty tu z rozkoszą prezentujemy. A powyżej screen z wersji na Nintendo DS.

Historia Pro Evo / Winning Eleven w pigułce

No i wzięli się za modyfikowanie wszystkiego, co tylko się dało – piłki, stroje, reklamy, twarze zawodników, buty – na PC jest to o wiele łatwiejsze niż na konsolach.

■ 2004

> World Soccer Winning Eleven 7 International /PS2 – Japonia
> WE7 International – Premium Package supported by Adidas /PS2 – Japonia
> World Soccer Winning Eleven 7 International/PS2/ PC/ - USA
> World Soccer Winning Eleven 8 PS2/Japonia
> J.League Winning Eleven 8 – Asia Championship PS2/Japonia
> Pro Evolution Soccer 4 /PS2/ Xbox/ PC/ - Europa
> European Club Soccer Winning Eleven Tactics PS2 – Japonia

I znowu kolejna zabawka – Winning Eleven Tactics (czyli nasze Pro Evo Management), ale na konsolach (a konkretnie Xboksie) też coś drgnęło – po raz pierwszy można było się zmierzyć w sieci z graczami z całego świata. Pierwsze mecze, pierwsze lagi, działo się!

■ 2005

> World Soccer Winning Eleven 8 International /PS2/Xbox/PC – USA
> World Soccer Winning Eleven 8 Liveware Evolution /PS2 – Japonia
> World Soccer Winning Eleven 9 /PS2 – Japonia
> World Soccer WE9 Ubiquitous Evolution /PSP – Japonia
> Pro Evolution Soccer 5/PS2/Xbox/PC/PSP – Europa
> J.League Winning Eleven 9 – Asia Championship /PS2 – Japonia
> Winning Eleven Mobile /Portables – Japonia

Tu już atak poszedł po całości – gra trafiła także na PSP i okazała się fajna, ale zrozumiałe ograniczenia sprawiły, że nie stała się jakoś super popularna wśród najbardziej hardcore'owych fanów. Za to PES5 na PS2 okazał się małym arcydziełem i nawet pomimo błędów i schematów, jest według nas najlepszą dotychczas częścią serii (no i wreszcie gramy online w PESa na PS2, co może nie jest tak fajne, jak potyczki „na żywo" z kumplami, ale zawsze). I nawet Winning Eleven 10 nie jest tego w stanie zmienić, co jest pewnym ewenementem w serii, której każda kolejna część była jednak w pewnym stopniu lepsza od poprzedniej. Ale mamy nadzieję, że to tylko chwilowy przestój i PES6 na next- i current-genach powali nas na kolana i zmusi do bicia pokłonów geniuszowi Seabassa i spółki.

DOGRYWKA
the Elder Scrolls IV: Oblivion

Najlepszy erpeg dla Xboxa 360 walczy z nawykami i daje początek nowym trendom w grach

Blizzard Beast: Każdy chyba przyzna, że Oblivion to jeden z najlepszych RPG ostatniej dekady, a do tego przedstawiciel ścisłej czołówki gier dostępnych na nową konsolę Microsoftu. Nie wydaje się jednak, żeby tytuł ten jakoś szczególnie rozpalał fanów konsol – przysłuchując się rozmowom graczy prędzej usłyszymy dyskusję o nadchodzącym FF XII, czy też trailerze trzynastej części sagi pokazanym na E3, niż o najnowszej grze mistrzów gatunku z Bethesdy. O ile jednak nie ma co dziwić się mieszkańcom Kraju Kwitnącej Wiśni, którzy sami tworzą gry RPG najlepiej odpowiadające ich gustom, a do tego mają w zerowym poważaniu Xboxa 360 w ogóle, to taki stan rzeczy poza Japonią nieco mnie zastanawia. Przecież to właśnie wśród graczy z Europy i USA słyszy się wszechobecne narzekania na losowe walki z drużynami agresywnych żelków i dzwoneczków, infantylnie wyglądające postacie szesnastoletnich postrzeleńców ratujących świat, zakręcone mechanizmy... A tu proszę – kawał znakomitego, anglosaskiego RPG, a ekstazy w narodzie jakoś nie słychać. Jak myślicie, jaka jest tego przyczyna?

Marcellus: Sam nie wiem. Być może widok fpp nie kojarzy się konsolowej braci z erpegiem, tylko shooterem. A może przyczyną jest to, że ta gra podświadomie przeraża swoim ogromem i kompletną nieliniowością – można robić co się chce i kiedy się chce, nikt za rączkę nie prowadzi, nie można sobie usiąść wygodnie w fotelu i walczyć turowo na spokojnie wybierając kolejne opcje, tylko trzeba machać tym mieczem i jeszcze się bronić na dokładkę? A może chodzi o „inność" japońskich erpegów – być może fajniej jest być fanem japońskiego Finala niż amerykańskiego Elder Scrolls, gry która na domiar złego wywodzi się wprost z pecetów? Ale może być też tak, że gracze zostali poddani takiej indoktrynacji przez lata trąbienia w mediach, jakie to FF jest wspaniałe, że żaden inny tytuł, choćby nie wiem jak fajny, nie jest ich w stanie choć trochę podjarać.

Gulash: Gdyby miał wybierać, postawiłbym na widok fpp, który wielu po prostu odrzuca, bo nie mogą łatwo identyfikować się z postacią. Zresztą to jest jedna z przyczyn, dla której gry fpp nie przebiły (i nie przebiją) się w Japonii do mainstreamu. Bo nie wierzę, że gracze nie mają ochoty powalczyć z potężnie zbudowanym rycerzem, zamiast ze stadem os dopasionych CKM-ami.

Mac: Oblivion świetną grą jest. Być może jednak „target" wydawcy obrali nieodpowiedni – żaden konsolowy erpeg fpp nie odniósł jeszcze tak miażdżącego sukcesu, jak dowolna część Final Fantasy. Czyli stawiałbym jednak na „inność". W końcu miliony Japończyków nie mogą się mylić. I co z tego, że to oni wymyślili Bongaa-bongaa, że hentaie z uczennicami to codzienność, co z tego, że jedzą wodorosty...

Gul: Inna sprawa, że Oblivion sukces odniósł – w dwa tygodnie po premierze poinformowano, że gra rozeszła się w nakładzie 1,7 miliona egzemplarzy. Szkoda, że nie podano ile przypadło na pecety, a ile na Xboxa 360.

BB: Mnie Oblivion w pewnym stopniu przytłoczył. Wiedziałem przed premierą, że będzie to gra wielka i rozbudowana, ale nic nie przygotowało mnie na to, co spotkało mnie po ukończeniu rozciągniętego na pierwszą godzinę zabawy tworzenia postaci. Dosłownie nie wiedziałem, za co chcę zabrać się w pierwszej kolejności! Czy mam udać się do pobliskiego klasztoru, jak nakazywała fabuła? A może zwiedzić stolicę imperium i rozwiązać problemy mieszkańców? Może powinienem zostać alchemikiem, lub ruszyć, niczym Lara Croft, na podbój okolicznych podziemi i ruin? Czy bardziej kusi mnie walka na arenie, czy może eksploracja przeogromnego świata? Przyznam, że jako fan długich i złożonych gier, z przyjemnością patrzę na dziesiątki godzin na liczniku i mam świadomość, że to ciągle początek mojej przygody z Oblivionem. Po tych wszystkich zabawkach na kilka wieczorów, które nim się zaczną, to już się kończą, ta gra uczy mnie pokory i wzbudza szacunek swym rozbudowaniem. Zdaję sobie jednak sprawę, że każdy kij ma dwa końce i jeśli ktoś nie może poświęcić zbyt wiele czasu na siedzenie przed telewizorem z padem w dłoniach, może to zamiast zalety stanowić poważną wadę tej gry.

Mac: Pokory to mnie nauczyło stanie pod jednym domem przez kilka dni i nocy, bo jak wół było napisane, że trzeba wyczaić moment, gdy koleżka wyjdzie z domu, żeby się móc włamać. A ten, jak na złość, przez parę dni ani razu z niego nie wyłazł. W końcu się „nieco" zezłościłem i pojechałem szukać przygód gdzie indziej. I to jest właśnie zaleta tej gry, naprawdę ciężko się jest w niej zaklopsić na amen – niemal do każdego questa można wrócić w dowolnym momencie, bo akurat przywiało nas znów w ten rejon kontynentu. Z drugiej jednak strony – gry bardziej prowadzące za rączkę są łatwiejsze do łyknięcia, bo można się skoncentrować tylko na tym najbliższym zadaniu, które pchnie nas dalej. A w Oblivionie dzieje się tyle, że czuję się w nim, jak w redakcji tuż przed oddaniem numeru do druku – jest tyle rzeczy do zrobienia, że nie wiem za którą wziąć się w pierwszej kolejności.

Gul: O proszę, co za trafne porównanie. Na wakacje biorę szkicownik i zabieram się za opracowywanie design doca do nowego erpega. Neo Plus: The Quest for Finishing Another Issue. Jednym z zadań będzie przejście z mojego pokoju do wyjścia o piątej nad ranem, bez budzenia śpiącego na kanapie z korektą w dłoni Marcelka.

BB: Przyznam, że po Oblivionie spodziewałem się wiele w kwestii bonusów do ściągnięcia z Xbox Live Marketplace. Olbrzymi świat tej gry aż prosi się o masę rozszerzeń. Niestety – sprawa nie przedstawia się tak różowo, jak oczekiwałem. Raptem trzy dodatki – dwie lokacje i zbroja dla konia – nie powalają. I choć ceny nie wydają się wygórowane (około dwóch dolarów za każdy), to jeszcze kilka takich niewielkich rozszerzeń i twórcy wyciągną od graczy kasę, jak za drugą grę, a przecież są to raczej popierdółki, niż coś, co można nazwać pełnoprawnym dodatkiem do gry RPG.

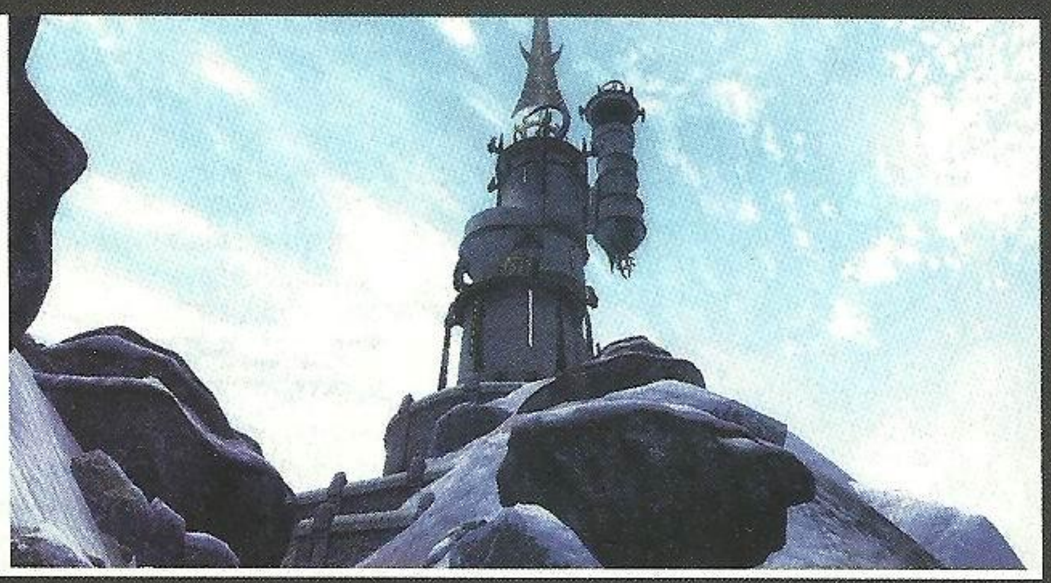
Mac: Jaki pan, taki kram – najwyraźniej Bethesda nie ma ochoty zarobić, albo też nie ma pomysłu, jak takie dodatki sprawnie i szybko dołączyć do gry. Albo też po prostu nie ma na to większego ciśnienia – w końcu takie bonusiki liczą się, gdy możemy się w nich innym graczom z dumą pokazać lub nimi pochwalić („Leżysz i kwiczysz koleś, mam Excalibura!"). Wyobraźcie sobie, jaki szał by był, gdyby w można było sobie kupić unikalny miecz, specjalną zbroję (albo ją wykuć na zamówienie, czyli samemu sobie ją zaprojektować w jakimś edytorze, a potem jeszcze za nią zabulić), gdyby złodziej mógł paradować w jakichś fachowych ciuszkach, albo mag w ociekającej złotem szacie. A potem jeszcze konie różnej maści, inne bronie, hełmy, bogato zdobione płaszcze, laski magiczne, księgi, domy, zamki, kasztele, kurde, nawet fosę, czy wieżę za kasę z Microsoft Points, by można było sobie dobudować. A potem jeszcze wyposażenie do naszych siedzib. No po prostu, co by komuś do głowy przyszło. Ale Oblivion MMORPGiem nie jest, a na dokładkę jest grą fpp, więc dokładanie niektórych elementów mogłoby być nieco utrudnione z przyczyn czysto technicznych.

Gul: Ale to dopiero prawdziwy testdrive, jeśli chodzi o płatne dodatki do gier. Szał dopiero nadejdzie. Ale chciałbym zobaczyć jakieś statystki dotyczące liczby pobrań tych dodatków – to mogłaby być ciekawa lektura. Pewnie jednak jest to mocno pilnowana tajemnica handlowa.

Mac: Pewnie kiedyś tak to właśnie będzie, w którejś tam kolejnej części The Elder Scrolls. I nie powiem, fajnie by było. Jednak gdy gram sam dla siebie, to od pewnego momentu mam w głębokim poważaniu na jakim koniu zasuwa mój panopek, jaką ma zbroję (byleby mocną) itd. W końcu i tak gram z perspektywy pierwszej osoby, nie?

Gul: Czy wszystko zatem zmierza do tego, że następna gra z serii The Elder Scrolls będzie miała widok tpp, żeby gracze widzieli co kupują dla swojego ludka? Zobaczymy. Na razie jednak z całego serca zapraszamy tych, którzy jeszcze nie mieli okazji do niesamowitego świata Oblivion. ■ ■

PO OBLIVIONIE SPODZIEWAŁEM SIĘ WIELE W KWESTII BONUSÓW DO ŚCIĄGNIĘCIA Z XBOX LIVE MARKETPLACE. OLBRZYMI ŚWIAT TEJ GRY AŻ PROSI SIĘ O MASĘ ROZSZERZEŃ. NIESTETY – SPRAWA NIE PRZEDSTAWIA SIĘ TAK RÓŻOWO, JAK OCZEKIWAŁEM. RAPTEM TRZY DODATKI – DWIE LOKACJE I ZBROJA DLA KONIA – NIE POWALAJĄ.



NEO-GEO

SZALEŃCZY ATAK NA POZYCJĘ GAMEBOYA

GAME BOY COLOR NADAL ŚPI SPOKOJNIE

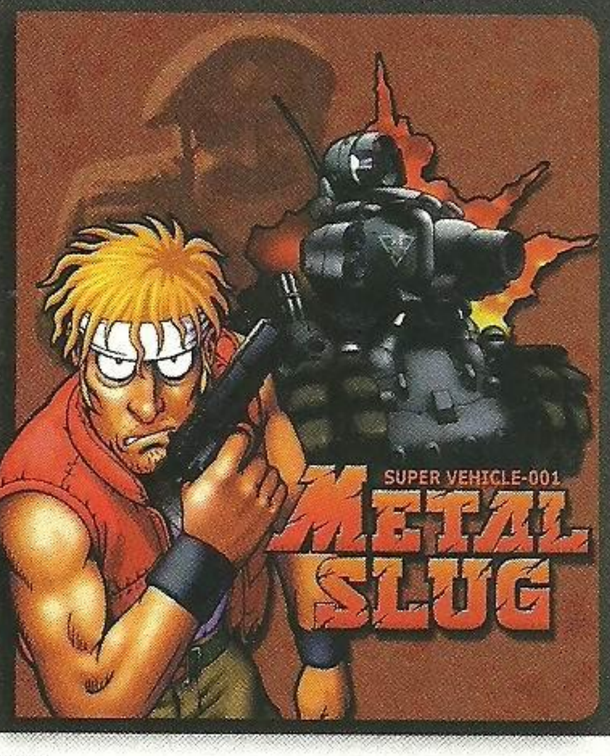
Z jednej strony to dobrze, że osiem lat temu czarnobiały Neo Geo Pocket nie przebił się przez granice Japonii i nigdy nie dotarł ani do Europy, ani Stanów Zjednoczonych. Pierwsza przenośna konsola firmy SNK narodziła się i zmarła w Kraju Kwitnącej Wiśni, a winna jej śmierci okazała się (jak zawsze zresztą) oszałamiająca popularność i druzgocząca dominacja Game Boya. Niepisane prawo głosiło bowiem, że każdy system, który próbował swych sił na rynku handheldów czekała nieuchronna zguba i wystarczył niecały rok, aby przekonał się o tym również producent kieszonkowego Neo Geo. Nawet pomimo szybkiej klęski trzeba uczciwie przyznać, że NG Pocket (oraz Neo Geo Pocket Color) okazał się kawałkiem silnego sprzętu z naprawdę mocarną biblioteką gier.

Historia systemu zaczęła się (i skończyła) jak najgorszy Uwe-film. Widząc ogromną popularność czarnobiałego GameBoya, firma SNK postanowiła dać graczom również coś od siebie. W 1998 roku twórcy Neo Geo zaprojektowali urządzenie o nazwie Monochrome Neo Geo Pocket – przenośny odpowiednik stacjonarnej konsoli z monochromatycznym wyświetlaczem. Niestety, sprzedaż systemu okazała się na tyle tragiczna, że w kilka miesięcy od premiery SNK podjęło decyzję o zaprzestaniu jego produkcji. Ale firma walczyła dalej. Słaby popyt na ich pierwszą przenośną konsolę tłumaczono kiepskim, monochromatycznym i nieatrakcyjnym wyświetlaczem oraz niezbyt mocnymi podzespołami. SNK szybko przemyślało sprawę i jeszcze w tym samym roku (a więc 1998) zaprezentowało japońskim graczom twór o nazwie Neo Geo Pocket Color. Tym razem autorzy pokazali konsolę całemu światu i tym samym kolorowy, odświeżony NG Pocket pojechał zarówno do USA jak i Europy. Co ciekawe, amerykański handheld od SNK miał swą ekskluzywną premierę na stronie internetowego sklepu eToys. W późniejszym czasie tylko ten sklep sprzedawał gry do konsoli w małych, plastikowych i sprytnie zamykanych saszetkach. Reszta dystrybutorów w ramach cięcia kosztów ograniczała się do zwykłych kartonowych pudeł. Nieważne.

Nawet pomimo umiarkowanej sprzedaży Neo Geo Pocket Color, w 2000 roku SNK popadło w poważne finansowe tarapaty. Kiedy upadającą firmę przejął japoński specjalista od gier Pachinko - firma Aruze - Neo Geo Pocket Color momentalnie wycofany został z ogólnoświatowej sprzedaży, a przynajmniej z Europy i Stanów Zjednoczonych. Wykupienie udziałów SNK przez większą firmę równoznaczne było oczywiście z upadkiem przenośnej konsoli, ale sprytny producent miał wobec niej kilka niekonwencjonalnych planów. Wszystkie egzemplarze Neo Geo Pocket Color, które zalegały w amerykańskich magazynach, SNK wykupiło od sprzedawców, zapakowało ponownie w pudła i raz jeszcze wystawiło na azjatyckich rynkach. Podobnie wyglądała sytuacja niesprzedanych gier. W krótkim czasie SNK oczyściło euro-amerykańskie magazyny z niesprzedanych cartów, wywiozło do Japonii, a tam sprzedawało wraz z konsolami w bardzo atrakcyjnie przygotowanych bundle-packach.

Za worek przysłowiowych miedziaków gracze mogli nabyć Neo Geo Pocket Color wraz z sześcioma grami. Dzięki takim i innym akcjom promocyjnym, Neo Geo Pocket Color zyskał miano jednej z najlepiej sprzedających się konsol w latach 2000-2001, oczywiście wyłącznie wśród skośnookiej braci. Mimo iż Neo Geo Pocket Color skazany był na porażkę, w Kraju Kwitnącej Wiśni system cieszył się znacznie większą popularnością, niż inny, dowolnie wskazany konkurent Game Boya. Nawet Sega Game Gear, którą Japończycy umiłowali sobie szczególnie, nie mogła równać się ze sprzedażą NGPC w tych dwóch krótkich latach. Handheld SNK był na najlepszej drodze do zwycięstwa, miał za sobą naprawdę potężną bibliotekę arcade'owych hitów (Sonic the Hedgehog: Pocket Adventure, Samurai Shodown, King of Fighters R-1, SNK vs. Capcom: Match Of The Millennium) jednak kilka czynników nie do końca zagrało. SNK od dawna znane było jako firma, która nie potrafi dogadywać się z developerami „third party", stąd gry na ich konsole pisała głównie ona sama oraz kilku zaprzyjaźnionych producentów (Capcom, Sega). Po drugie, gry do Neo Geo sprzedawane były w kartonowych pudełkach, gdyż w ten sposób SNK szukało oszczędności. Problem w tym, że gracze przyzwyczajeni byli do twardych, plastikowych opakowań, w które pakowane były gry do Game Boya, czy Game Gear. Wrażenie „tandetności" pudeł mogło (ale nie musiało) odstraszać potencjalnych klientów. No i po trzecie, w 2001 roku na scenie handheldów pojawił się Game Boy Advance – potwór, który bezlitośnie zamiótł przenośną konkurencją. W tym momencie kariera Neo Geo Pocket Color dobiegła końca – szkoda, bo system był naprawdę pomysłowo zaprojektowany. Oprócz potwornie silnego, 16-bitowego procesora Toshiby, konsola pozwalała wybrać sobie jeden z wielu języków menu, zaprogramować czas, ustawić datę, sprawdzić horoskop i zrobić kilka notatek w podręcznym kalendarzu. Spore wrażenie robiła żywotność konsoli. Na dwóch bateriach AAA, Neo Geo Pocket pracował blisko 20 godzin, natomiast Pocket Color potrzebował zaledwie dwóch AA do czterdziestogodzinnej batalii. Słabo?

Plany SNK odnośnie Neo Geo Pocket Color były olbrzymie – w sprzedaży pojawił się między innymi kabel łączący handhelda z konsolą Dreamcast (taką hybrydę wykorzystywały gry z serii Gundam i King of Fighters) oraz specjalne carty z wbudowanym WiFi pozwalające na zabawę w multiplayerze. Niewiele brakowało, aby do sprzedaży trafiła nakładka MP3, ale z powodu zniknięcia firmy SNK z powierzchni ziemi, Neo Geo Pocket Color nigdy już nie zagrał.



TECHNIKALIA

Procesory: 16-bitowy Toshiba TLCS900H oraz Zilog 80 do obróbki dźwięku | Zegary: 6.144 MHz (TLCS900H) oraz 3.072 MHz (Z80) | Pamięć: 12 Kb RAM oraz 4 Kb pamięci dla dźwięku Maksymalna rozdzielczość: 160 x 152 | Rozmiary (w milimetrach): 122 x 24 x 74 | Paleta kolorów: 146 na ekranie z palety 4096 (COLOR) | Dźwięk: Stereo, 6 kanałowy | Pojemność carta: do 4 MB

KUPUJESZ?

Całe szczęście, że kultowość Neo Geo Pocket (oraz modelu Color) nie przekłada się obecnie na aukcyjne ceny. Co prawda w Polsce temat NGPC nie istnieje, ale już na amerykańskim eBayu sprawy wyglądają zgoła inaczej. „Goła" konsolka jest do zdobycia za równowartość 30 – 40 dolarów (przedział 90 – 120 złotych), zaś gry do niej schodzą średnio po 9 dołków (27 złotych). Mało osób bawi się jednak w sprzedaż pojedynczych tytułów. Z reguły sprzedawane są całe bundle packi (konsola plus 10 gier), a cena takich zestawów to 70-80 dolarów (210 – 240 złotych). Choćby dla przenośnego SNK vs. Capcom i Metal Sluga – naprawdę warto!

POCKET COLOR

SZEŚĆ RAZY HICIOR

Metal Slug na Neo Geo wymiatał – Gulash do dziś z rozrzewnieniem wspomina długie sesje z tą grą. Neo Geo nie mogło nigdy narzekać na brak fachowych gier 2D, szczególnie bijatyk od SNK i Capcomu!

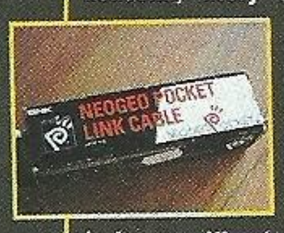
FATAL FURY: FIRST CONTACT – Stacjonarne konsole i automaty do gier firmy SNK znane były z szybkich, dwuwymiarowych mordobić i przenośne Neo Geo Pocket nie mogło na tym punkcie odstawać od normy. O ile system walki skopiowany został żywcem z Fatal Fury: Real Bout 2, tak mała pojemność carta nie pozwoliła na umieszczenie wielu trybów zabawy. Sami przyznacie, że wybór 1 lub 2 graczy oraz kilku ukrytych zawodników to naprawdę mało. Fatal Fury: First Contact to jednak w dalszym ciągu obłędna grafika 2D, zatrzęsienie szalonych ciosów i specjałów, a także znane i lubiane postacie, w tym Terry Bogard, Andy, Rick oraz Billy Kane!

FASELEI! – Oto wzorowy przykład, jak powinny wyglądać strategie RPG na przenośnych konsolach! Wcielaliśmy się w rolę najemnika Sho pracującego dla zorganizowanej grupy o nazwie Faselei, a zadaniem gracza będzie udział bitwach i zażegnywanie potencjalnych konfilktów. Sho nie brudzi sobie rąk krwią przeciwnika bowiem wszystkie problemy rozwiązuje zza kokpitu wielkiego mecha. Faselei! to strategia turowa, w której najpierw wydajemy polecenia naszym jednostkom, a następnie podziwiamy ich sprawną realizację. Oprócz polecenia ataku, możemy zmusić Sho do leczenia, wykonania uniku, ucieczki, itp. Świetny tytuł – nie pożałujecie!

SONIC THE HEDGEHOG: POCKET ADVENTURE – Być może SNK nie potrafiła rozmawiać z developerami third party, ale Sega i Capcom zawsze stały u jej boku. Owocem współpracy był Sonic the Hedgehog: Pocket Adventure – pierwsza gra o błękitnym jeżu, która ukazała się na systemie innym, niż maszyna Segi. Kieszonkowy Sonic cierpiał na dwie bolączki. Po pierwsze, był krótką i nieskomplikowaną grą, w której można było zapisać stan gry w dowolnym momencie i nie przechodzić jej od samego początku. Po drugie, Pocket Adventure był nieco za szybki, nawet dla osób, które chętnie kończyły jego dotychczasowe przygody. Ale to piękna gra i obowiązkowy zakup dla fanów błękitnego ponaddźwiękowca!

SNK VS. CAPCOM: MATCH OF THE MILLENNIUM Kiedy dwaj giganci rynku mordobić (SNK i Capcom) łączą swe siły przy jednym projekcie – nie można przejść obojętnie obok ich dziecka. Match of the Millennium to bez wątpienia najpotężniejsza gra na przenośne Neo Geo – starcie dwóch znanych i kochanych przez miliony graczy światów 2D! Powiecie, że połączenie King of Fighters i Street Fightera nie jest możliwe, bo gry pracują na dwóch różnych systemach walki. Nieprawda. Przed każdym pojedynkiem mamy wybór – czy toczymy go na zasadach znanych z gier Capcomu, czy przełączymy się na mechanizmy panujące w mordobiciach SNK. Dziesiątki mini gier, od pytona postaci, zatrzęsienie trybów zabawy, masa indywidualnych stylów walki i przepakowanych postaci – takie gry nie przytrafiają się

AKCESORIA



Neo Geo Pocket Link Cable. Kabel łączący dwie konsolki, który umożliwiał zabawę w multiplayerze zadebiutował nie tylko w Japonii, ale również w USA. Co ciekawe, niemal każdy developer dostrzegł potencjał Link Cable – stąd mnóstwo gier wykorzystywało jego możliwości. Zręcznościowy Last Blade, strategiczny Faselei!, logiczny Puzzle Bobble – lista jest długa!

AC Adapter. To prawda, że na dwóch bateriach AA Neo Geo Pocket Color pracował nawet do czterdziestu godzin. Prawdą jest również, że w zestawie z konsolą nie było zasilacza! AC Adapter oraz ładowarkę do baterii można było kupić w oddzielnym, odpowiednio wycenionym (nietanim!) zestawie.

Dreamcast Link Cable. Dzięki porozumieniu z Segą, SNK opracowało specjalny kabel umożliwiający łączne-nie Dreamcasta z Neo Geo Pocket Color. Hybryda sprawdzała się naprawdę nieźle, ale jedynie w tych pięciu grach pisanych jednocześnie na oba systemy.

Wireless Link Connector. Specjalny cart, dzięki któremu gracze bawili się przenośnymi konsolkami w bezprzewodowym multiplayerze, zadebiutował wyłącznie w Japonii. Fakt, dziś WiFi jest już standardem w przenośnych konsolach, ale osiem lat temu nakładka Wireless Link była czymś naprawdę innowacyjnym.

Pocket Linker. Firma Bung Enterprises opracowała cart, pozwalający zapisywać (backupować) gry / dema gier, a następnie odpalać je na przenośnej konsolce SNK. Linker przechowywał wszystkie dane w pamięci Flash RAM, a dostępny był wyłącznie na stronie internetowej producenta.

METAL SLUG: 1ST i 2ND MISSION – oto spełnienie marzeń dla graczy, którzy kochali wojenne klimaty SNK, ale nigdy nie mieli czasu przysiąść przy telewizorze. Trzydzieści osiem misji, w których samotny żołnierz napiera przed siebie i wykańcza setki dwuwymiarowych nazistów sprawnie skompresowano do rozmiarów kieszeni i sprzedano dziesiątkom tysięcy zapaleńców. Metal Slug zawsze był taki sam – żołnierz, którym sterujemy to prawdziwy Rambo-miażdżyciel – wypluwając z karabinów tysiące pocisków wysyłał do piachu wroga za wrogiem. Aby wędrówka nie dłużyła mu się zanadto, nasz przyjaciel podnosi nowe bronie, oraz dopałki (więcej pieniążków, nieśmiertelność, naprowadzane rakiety). Metal Slug to pozycja dobra dla każdego. Jeśli zechcecie jednak przebić się przez grę za pierwszym razem, czekają Was litry przelanego potu!

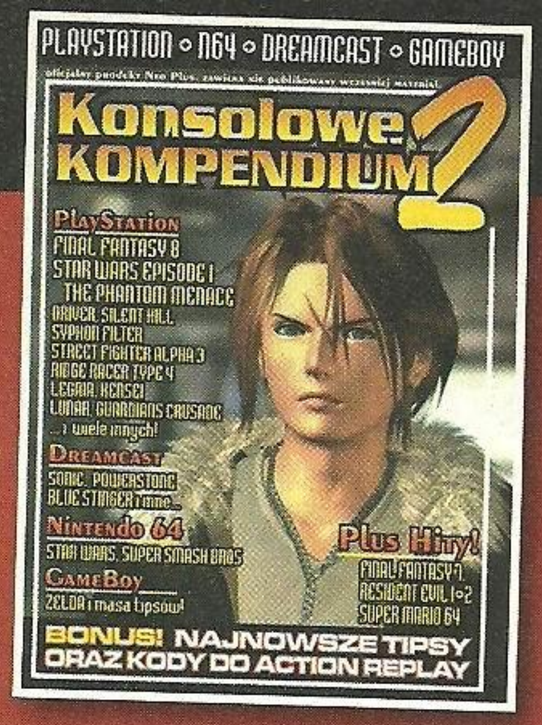
KING OF FIGHTERS R-2 – solidnie otworzył szczęki wyznawcom tej serii. Wcześniej nikt nie mógł nawet marzyć, że jedna z najbardziej ukochanych serii mordobić kiedykolwiek prezentować się będzie w ten sposób na przenośnym systemie. Niewielka pojemność carta zmusiła SNK do wywalenia z gry kilku rozpoznawalnych postaci, na szczęście Terry, Ryo, Kyo, Mai, Iori i Shingo znaleźli sposób, aby wystąpić na przenośnej scenie! Fani narzekali co prawda, że Heavy D i Andy nie załapali się do R-2, ale brak ten nie miał większego wpływu na sprzedaż gry. R-2 to przede wszystkim zatrzęsienie trybów. Co powiecie na 3-on-3 Team Battle, lub żywcem skopiowany z Soul Calibura Mission Battle? Definitywny „musiszmieć" dla właścicieli Pocketa!

TRZY RAZY POCKET

Przenośnych konsol SNK było tak naprawdę trzy – jedna czarnobiała i dwie kolorowe. Pierwszy Neo Geo Pocket (ten z monochromatycznym wyświetlaczem) zadebiutował w Japonii w 1998 roku i cieszył się jedynie kilkoma miesiącami życia. W dobie kolorowego Game Boya, przenośny sprzęt SNK okazał się totalnie nieatrakcyjny. Pierwszy kolorowy NGPC wystartował jeszcze w 1998 roku i był on wstecznie kompatybilny z czarnobiałym NGP. Co ciekawe, europejski Neo Geo Pocket Color ukazał się w sześciu różnych kolorach obudowy. Ostatnim na liście „pocketów" jest japoński (i tylko japoński), zwężony o kilka milimetrów Neo Geo Pocket Color. Ostatnia przenośna maszynka SNK była tak mała, że z miejsca zyskała sobie miano najmniejszego handhelda na świecie! Mniejszy jest już tylko Game Boy Micro.

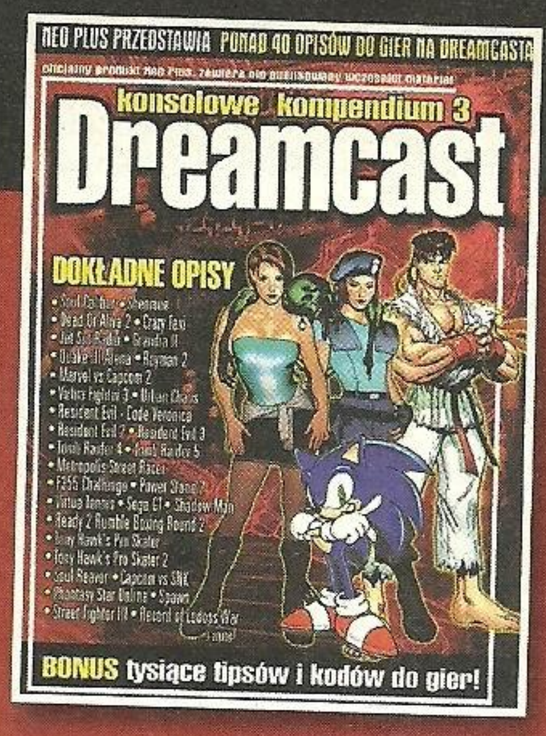
KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!
Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier. Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22- 27, 29, 30, 31, 34-44 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

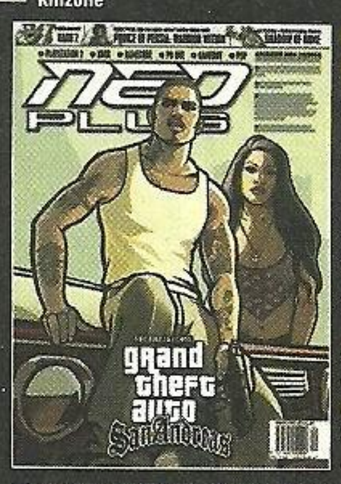
NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

NEO PLUS 70 listopad 04
RECENZJE: Killzone, Ratchet & Clank 3, Pro Evolution Soccer 4, Animal Crossing, Crash: Twinsanity, Mortal Kombat Deception, Outrun 2, Star Ocean 3, WRC4, FIFA 2005, Vietcong i inne!
SPECJAŁ: Call of Duty: Finest Hour - raport z pokazu gry w Londynie, Sztuczny Tłok - publicystyka
RECENZJA I OPIS: Resident Evil Outbreak

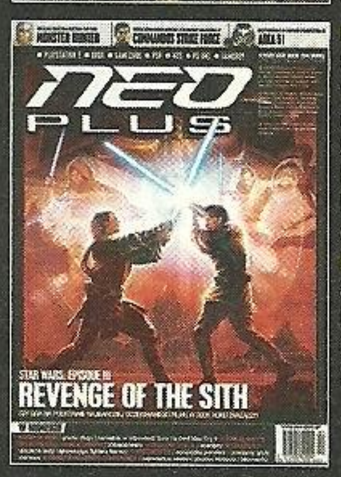


NEO PLUS 71 grudzień 04
RECENZJE: GTA San Adreas, Halo 2, Bard's Tale, Bloodrayne 2, Donkey Konga, DOA Ultimate, Neo Contra, Men of Valor, Otogi 2, Pikmin 2, Prince Of Persia: Warrior Within, Lord of the Rings: Third Age, The Getaway: Black Monday i inne!
SPECJAŁ: PSP przenośna rewolucja - publicystyka
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - pierwsza część opisu

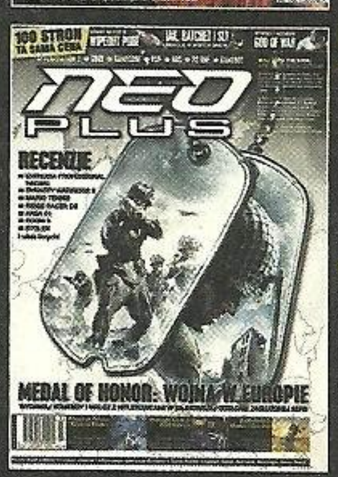
NEO PLUS 72 styczeń 05
RECENZJE: Metroid Prime 2, Call of Duty: Finest Hour, KOTOR 2: The Sith Lords, Jak 3, Paper Mario 2, Spyro: A Hero's Tail i inne!
SPECJAŁ: PSP - relacja z pokazów w Londynie, NDS - test nowej konsoli Nintendo, Dekada PlayStation - kulisy powstania szarej maszynki, Devil May Cry 3, Project: Snowblind
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - druga część opisu

NEO PLUS 73 luty 05
RECENZJE: Mercenaries, Shadow of Rome, TimeSplitters: Future Perfect, Vuewtiful Joe 2, Phantom Brave, MechAssault 2, Tales of Symphonia, Ace Combat 05 i inne
SPECJAŁ: PSP - test nowej konsoli Sony, The Godfather - pierwsze info o konkurencji dla GTA, Resident Evil 4 - obszerny raport z testowania amerykańskiej wersji

NEO PLUS 74 marzec 05
NEWS: Brothers in Arms, Haunting Ground, NARC i inne
RECENZJE: Gran Turismo 4, Devil May Cry 3, Death By Degrees, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Star Wars Republic Commando, Fifa Street, NBA Street v3 i inne!
SPECJAŁ: Naukowe granie - studia o grach i nad grami



NEO PLUS 75 kwiecień 05
SPECJAŁY: Tekken 5, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, Commandos Strike Force, premiera Nintendo DS, Game Developer's Conference oraz God of War
RECENZJE: Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory, Resident Evil 4, Altered Beast, Constantine, Baten Kaitos, Kessen III i inne



NEO PLUS 76 maj 05
SPECJAŁY: Raport z pokazu gier Ubi Soft w Londynie (Prince of Persia III, Ghost Recon 3), Battlefield 2: Modern Combat, Medal of Honor: European Assault, Zawód: Betatester
RECENZJE: Enthusia Professional Racing, Dynasty Warriors 5, Mario Tennis, Ridge Racer DS, Doom 3, Area 51, Stolen, CT Special Forces,

NEO PLUS 77 czerwiec 05
SPECJAŁ: Relacja z E3 - część pierwsza (20 stron), Spartan: Total Warrior, Killer 7, gry na PSP
SPECJAŁ: God of War, Jade Empire, Cold Winter, Psychonauts, Pariah, Predator, Digital Devil Saga, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, 7 Sins i inne!

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

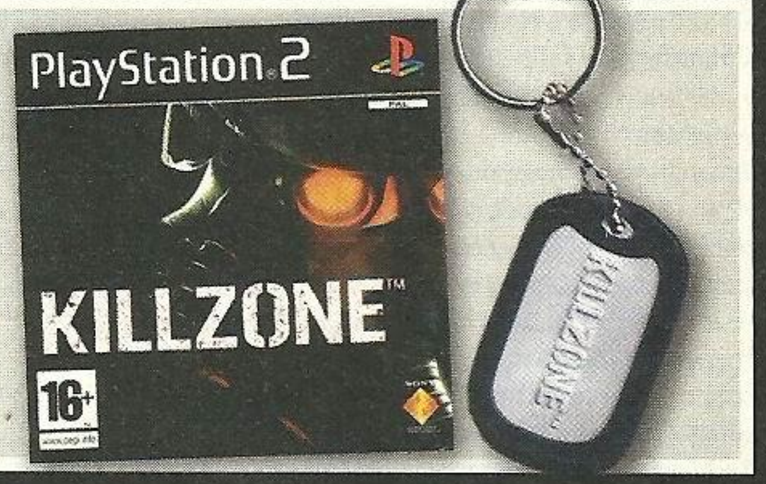
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

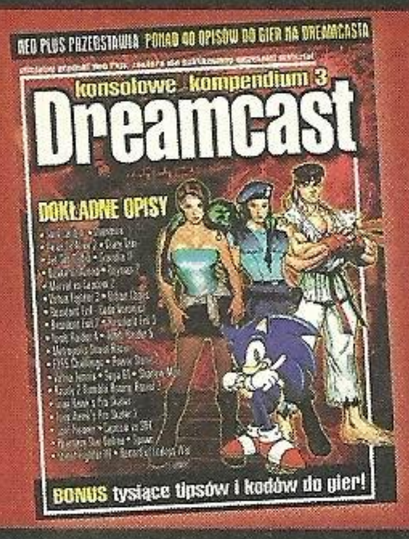
Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO THIS IS FOOTBALL
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY NA 12 NUMERÓW OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO KILLZONE ORAZ BRELOCZEK-DOGTAG Z LOGOSEM KILLZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)





Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

WITAJCIE

Muszę pamiętać, żeby następnym razem z wyrażaniem kategorycznych osądów w rodzaju – „F.E.A.R.'a nie będzie na konsole" zaczekać do najbliższego E3, jeżeli nie chcę wyjść na świetnie oblatanego w temacie gier gościa.

Jakbyście chcieli poznać jakieś inne stuprocentowo pewne plany światowych producentów gier albo zapoznać się z niezwykle trafnymi spostrzeżeniami fachowca z wieloletnim doświadczeniem w branży, to koniecznie piszcie na:

email: banan@neo-plus.pl

listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

KONKRETY

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

OPIS POTRZEBNY NA GWAŁT

↘ W którym numerze będzie opis do gry Kod DaVinci na PlayStation 2?

Jeśli pojawi się zainteresowanie czytelników, opublikujemy opis w następnym numerze. Tuż obok sekretów do MGS2 i MGS3.

OBLIVION RAZ

↘ Hmm... 7 za grafikę dla Obliviona to chyba błąd w druku? Jeśli ta gra nie dostała 10 za grafikę, to chyba już żadna inna nie dostanie...

Racja, wkradł się błąd. Oceny cząstkowe dla Oblivion to: grafika – 8, dźwięk – 7, miód – 9. A jeśli chodzi o dychę za grafikę, popatrz na Metroid Prime: Hunters. Zaś Oblivion nie dostał wyższej oceny z bardzo prostej przyczyny – postacie poruszają się za bardzo mechanicznie.

OBLIVION DWA

↘ Która lepsza: Oblivion czy Dragon Quest? Wiem, że obie są utrzymane w zupełnie innych klimatach, są wielkie różnice pod względem grafiki, ale mi chodzi o grywalność. Podkreślam, że chodzi o Oblivion na PC, więc grafika nie gra roli.

To naprawdę zależy od gustu i preferencji. Jeśli spytałbyś Matta, bez wahania wskaże na DQ. Z kolei Marcellus, który na „te wszystkie zgejowione jRPG" raczej nie patrzy, a jest fanem fantasy, za Obliviona da się pokroić.

GRAJ ŚMIAŁO!

↘ Mam telewizor 50Hz z opcją odbioru obrazu NTSC przez gniado SCART, więc czy mogę na przykład w Tekkenie 5 przestawić sobie na 60Hz i nie popsuję tym sobie telewizora?

Na luzaku, nic nie popsujesz. Wszyscy tak grają.

RE_CV

↘ Gdzie można znaleźć opis przejścia Resident Evil: Code Veronica?

W Konsolowym Kompendium 3 na przykład. Nakład właśnie się wyczerpuje – zostało raptem kilkanaście sztuk tej książki, więc nie zwlekaj.

WINNING ELEVEN PATCH

↘ Słyszałem, że jest angielski patch do Winning Eleven 10. Gdzie go mogę znaleźć?

Proponujemy najpierw kupić japoński oryginał WE10, a potem zajrzeć na forum www.evo-web.co.uk.

NIEROZWAŻNY I ROMANTYCZNY

Cześć. Mam kolegę który jak ja jest graczem, w związku z tym mam pewien problem.

↳ To jeszcze żaden problem. Problemem byłoby, gdybyś właśnie dowiedział się, że Twoja dziewczyna wychodzi za najlepszego kumpla, a cegła w paczce kupionej na allegro jako peesdwójka za atrakcyjne 250 złotych („NIEPRZEROBIONA!") wypadając z pudełka zabiła Ci psa.

Otóż mój kolega, nie wiem za bardzo jak to opisać ale spróbuje... Mój kolega gra w gry kompletnie nie myśląc jak pięcioletnie dziecko.

↳ Z powodu słabo zarysowanej interpunkcji czytałem powyższe zdanie kilkakrotnie, nie bardzo wiedząc, czy fakt niemyślenia jak pięcioletnie dziecko podczas grania na konsoli jest w Twoim osądzie wadą, czy zaletą

Kiedy grałem w Shadow of the Colossus, to po pokonaniu pierwszego bossa, czułem coś dziwnego, coś jak żal za zabicie niewinnej istoty i pamiętam to do teraz.

↳ Przykra sprawa. Tym bardziej, że wcale nie musiałeś jej zabijać, jeżeli wydała Ci się aż tak niewinna. Mogłeś odłożyć pada i patrzeć jak sobie chodzi w tę i z powrotem. Myślę, że tylko wtedy mógłbym uwierzyć, że uznałeś, iż ubicie jej byłoby morderstwem.

Gdy w MGS3 musiałem zabić The Boss, nie potrafiłem przez chwilę pociągnąć za spust, po prostu nie mogłem...

↳ No i znowu. Wygląda, że Twoje sumienie przewyższa to Twojego kolegi dokładnie o „chwilę," co na drabinie istot współczujących, obawiam się, nie plasuje Cię automatycznie o wiele wyżej.

A mój kolega nie ma ani odrobiny takich odruchów, po prostu gra by przejść.

↳ I wiesz co? To zupełnie nic złego. Oczywiście, fajnie jest przeżywać gry i mieć do nich stosunek emocjonalnie zaangażowany, ale nie ma nic złego, jeżeli ktoś decyduje się to zignorować. Może – dopuszczam tę myśl ze zgrozą i zdziwieniem, ale jednak może – Twój kolega znalazł inny obiekt uczuć, niż chłopiec z pikselków i gigantyczne monstrum z włosami na łydce. I teraz gry stanowią dla niego tylko źródło rozrywki?

Wiem, że nie mogę narzucać mu mojego zdania, ale znamy się już bardzo długo i wolałbym nie zostawiać tej sprawy samej. Może to jednak ja chrzanię? Może to on robi dobrze, a ja wyszukuję zawikłanych odpowiedzi kompletnie bez sensu? Nie wiem, na jaką odpowiedź liczę, ale jednak mam nadzieje, że mi pomożecie.
Darkrain

↳ Myślę, że fajne jest to, że Ty się przejmujesz grami, i fajne jest to, że on się nimi nie przejmuje. A to że każdy może znaleźć w nich to, czego szuka – jedni bezmyślną rozrywkę, inni głębię oceanu – to piękne.

SHADOVVBOLLT

Piszę bez konkretnego powodu. Po prostu mi się nudzi (cholera, to jednak jest jakiś powód).
Tak czy siak, powoli ogarnia mnie choroba o nazwie Wii, ale to jeszcze potrwa zanim konkretnie mnie opanuje (chyba do jesieni, jeżeli pamiętam...).
... o czym by tu....hmmmmm..... a tak!
podczas E3 wraz ze znajomymi zza oceanu dyskutowałem o losach konsol next-gen. Jak na razie większość idzie w zaparte, że nie kupi PS3 za 500$, bo to kpina.

↳ Nie zapominajmy, że w Empikach PlayStation 2 można było przy polskiej premierze kupić za 2999 złotych...
Nagle 2500 zł za ostro wypasioną konsolę z 60 GB dyskiem wydaje się niemal rozsądna ceną, prawda?
No to nie powinno. To tamta cena była z kosmosu.

Ja sam uważam, że Sony robi sobie naprawdę ostro pod górę. Kiedy wyjdzie na jarzeniowe światło sklepów, X-kloc 360 będzie już przez developerów w miarę obcykany, a jak nie, to i tak potem wydadzą patcha, który zamiast naprawić, coś zepsuje (czekam na pierwszy patch który będzie psuł graczy). Zresztą Wii będzie tańsze o połowę (dam sobie rękę uciąć, że cena wyniesie 250$).

↳ Pewnie tak. Ale gry będą należały do osobnej kategorii. Wydaje mi się, że z Wii Nintendo poszło o krok dalej niż Sony ze swoimi wielce udanymi i święcącymi triumfy w Europie SingStarami i Buzzami.

Wnioski są takie (wow! to są jakieś wnioski?), że chyba pierwszy raz od czasów premiery PSX-a sytuacja jest niepewna. Bo Sony może się nieźle przejechać. MS ma tyle kasy, że może produkować X-kloce do końca świata, choćby nawet dawali je za darmo (Gates kiedyś coś wspominał, że chce przed śmiercią rozdać cały majątek, chyba że robił sobie jaja i ma zamiar żyć wiecznie). A Nintendo może trafić ze swoim padem na śmietnik ciekawostek techniki, jeżeli gracze tego nie chwycą (i nie zaczną wymachiwać).

↳ Sam jestem bardzo ciekawy. Sony ma z PlayStation bardzo mocną pozycję ze względu na najbardziej rozpoznawalną markę w świecie konsol, ale będzie musiało przez jakiś czas koncentrować się na trzech produktach – coś, czego na taką skalę nie podejmowało nawet Nintendo, mające w temacie konsol dłuższą tradycję.
Sony w tym roku zacznie walczyć na trzy fronty – i chociaż PS2 jest bezkonkurencyjna, a ma przed sobą jeszcze kilka lat życia, to już PSP i PS3 kolejno trafiło i trafi na rynki, na których są już inni. Microsoft ma już pierwsze doświadczenia konsolowe po rozpoznaniu bojem szeregowego Xboxa i sprytnie zrobił wypuszczając X-a 360, który stał się w ten sposób pierwszą konsolą nowej generacji, wywierając na Sony ciśnienie. Ale Xbox 360 musi rozsądnie rozplanować politykę cenową. Jeżeli cena nie będzie odpowiednia, to zostanie starty pomiędzy PS2 (już relatywnie tanie i będzie tanieć, z gigantyczną biblioteką gier), a PS3 (droższe, ale z potencjalnie znacznie większymi możliwościami).
Wii to oddzielna historia: i swoim kontrolerem, i konceptem ucieka od wszystkiego, co do tej pory pojmowalismy jako tradycyjna konsola do gier. Zresztą Microsoft w sprytny sposób próbował przedstawić Wii jako fajny, uzupełniający gadżet do swojego Xboxa 360 – widać wciąż gdzieś kołaczą się chłopakom myśli o zbliżaniu się do Nintendo. Przedstawienie alternatywy dla ceny PlayStation 3 – combo z Xboxa 360 i Wii to ciekawy zabieg. Zobaczymy.

Inna kwestia dotyczy Dr Bolla. Ja tam mam bekę i cieszę się, że Tromie rośnie konkurencja. Wszak każda epoka musi mieć swojego Eda Wooda, a Boll do tej roli pasuje idealnie. Niech se robi filmy, wszak każdy chce zarobić. Za kilka lat pewnie będzie kultowy. Ja i tak czekam, aż Jean Claude Van Damme zrobi sequel Street Fightera. To by było coś! (otworzyłyby się w kinie wrota piekieł).

"PO WIELU PRÓBACH OKUPIONYCH BŁĘDAMI ZDAŁEM SOBIE SPRAWĘ, ŻE MUSZĘ WRÓCIĆ DO KORZENI. NIEKTÓRZY NAZWALIBY TO DE EWOLUCJĄ, JA WOLĘ NAZYWAĆ TO PODRÓŻĄ W CZASIE. ZA NIM TO SOBIE UŚWIADOMIŁEM, DAŁEM PORWAĆ SIĘ RWĄCEMU NURTOWI KOMERCJI, POPEŁNIŁEM WIELE BŁĘDÓW, ALE NARESZCIE ODNALAZŁEM UTRACONĄ CZĄSTKĘ, A JEST NIĄ FINAL VII..."

↳ **Faktycznie. Przeoczyliśmy wszyscy, że na naszych oczach rodzi się właśnie legenda. Wielkie życiorysy były nierzadko wykuwane w piętrzących się skałach krytyki i nieprzychylności. Wiem jedno – jego nazwisko zapisze się zgłoskami w annałach kinematografii. Jakie to będą zgłoski i czym będą pachnieć, to już osobna sprawa.**

No dobra, czas kończyć, sorry że takimi rzeczami cię męczę. Miłej pracy.
Mr. Shadov, Gdynia

PS. Matt przeprowadził się do Gdańska? Fajnie, może go kiedyś spotkam. (chyba że siedzi w domu i cały czas gra)

↳ **Z całą pewnością go spotkasz.**

PS2. Czy sa wśród was jacyś fani prozy Chuck Palahniuka. Ten koleś rządzi!!!

↳ **Podróż z LA umiliła mi „Stranger than fiction".**

PS3. Sorry za "blendy" ale mam papier świadczący o mej dysleksji czy czymś tam...

↳ **Uwierzcie mi na słowo, że nie kłamał.**

PARTY PEOPLE

Na początek się podliżę, hahaha. A więc jesteście blebleble już itd. A tak poważnie czytam was już hohoho i jeszcze więcej i jesteście najlepsi na rynku! Co do zmiany oceny gier, to jest dobrze, oceny typu 8.1 czy 7.9 są dobre i na pewno z nich nie rezygnujcie bo jak popatrzyłem na nowy numer i nie zobaczyłem tabelki z grafiką, dźwiękiem i miodem, to się przeraziłem, ale w końcu znalazłem ukochaną ocenę – pfff kamień spadł z serca. A czytając dalej nr 88, nagle widzę malutki temat od Miela „ONCE AGAIN". O zlocie, że się jakiś odbył i na przykład ja nic o tym nie wiedziałem, a bym się wybrał na niejeden zlot, ale potrzebne jest info co i jak wcześniej! Czyli numer wcześniej. Nie myśleliście, żeby założyć mały dział zlotów i opisywać kiedy są, jak się zwą i ogólnie, jaka jest atmosfera? Wydaje mi się że dzięki takim informacjom niejedna osoba wybierze się na taką imprezę (ale piszcie też jakie są ceny noclegów np.). Szczerze mówiąc po przeczytaniu tego aż smutno mi się zrobiło, że nie mogłem tam być. Grrrr!!!
Radek

↳ **No więc sprawa jest prosta. Zapraszam wszystkich organizatorów zlotów/imprez/konwentów/turniejów czy jakichkolwiek innych wydarzeń, które można podciągnąć pod temat konsolowy do pisania do nas z odpowiednim wyprzedzeniem. Umożliwi nam to zamieszczenie bądź tez naturalnie – nie zamieszczenie stosownych ogłoszeń w piśmie, co zaowocuje pojawieniem się na wspomnianej imprezie zainteresowanych tematem czytelników. Albo i nie. Organizatorzy: pamiętajcie żeby klarownie opisać co to za impreza, gdzie się odbywa, kiedy i jakie dodatkowe informacje (nietypowy dojazd/ lokalizacja/pora/ kasa na wyjazd) mogą okazać się przydatne dla przybyszów.**

KŁOPOTY Z KONSOLATĄ

Kryzys wieku średniego... To chyba nas jeszcze nie dotyczy, ale czy nie dotyczy nas także kryzys osobowości gracza?
Dziś chciałem podzielić się swoimi wspomnieniami z gronem osób pragnących przeżyć swoją drugą młodość w świecie, do którego przynależą już od dawna, a chodzi mi o świat elektronicznej rozrywki.

↳ **Moment... Ok, kapcie wsunięte, ulubiony zegar tyka miarowo, fotel buja się powoli, jeszcze tylko nabiję tytoniem fajeczkę i możemy zaczynać...**

Jestem pewien, że każdy z was przeżył już swój kryzys osobowości gracza. Ja tak i nie boję się do tego przyznać. Bo jak mówią wszyscy szanujący się psychologowie: „Najpierw trzeba przyznać się do tego, iż ma się problem, by móc w przyszłości dać sobie z nim radę..."

↳ **W temacie diagnozowania tego, czym jest problem, proponuje lekturę pierwszego akapitu pierwszego listu. A jak nie pomoże, to samą jego końcówkę.**

No właśnie w przyszłości, która nastręcza mnóstwo zmartwień. Przecież to nie są już beztroskie spotkania z kumplami przy padzie, pizzy i piwie, jak to bywało, gdy mieliśmy po naście lat. Niestety w nasze

FORUM N+ | www.neo-plus.pl/forum

➲ TEMAT: KONSOLOWA BRAĆ?

Tomish: Przeglądam sobie fora i jeden fakt wzbudza we mnie niepokój – wszyscy konsolowcy to "niby" jedna rodzina, ale powrzucać na siebie lubimy bardzo. Killzone vs Halo 2; serwis kontra serwis; Konsolowiec kontra Konsolowiec. Ja nie twierdzę, że to się pojawiło nagle – już dawno zamiast się łączyć, my wolimy się dzielić. Pytanie tylko – dlaczego? Są Fani jednych konsol i są Fani innych. Ale może ja to postrzegam inaczej? Może nie istnieje świat „konsolowców" tylko odrębne światy „Xboxowców", „PeeSdwójkowców" i „Nintendofili"? Ale z drugiej strony np. sami CzarnoSkrzynkowcy podkładają sobie kłody pod nogi, a najtańszym oraz najczęściej stosowanym chwytem przeciwko oponentowi jest zarzucenie mu używania piratów. Viktoria. Zwycięstwo. Żenada. (...) Samemu czasem zdarza mi się być „hatersem". Ale nie tędy droga...

Jutrzenka: Walka między konsolami jest bez sensu. No bo o co się kłócić? Po co przekonywać innych do swojej konsoli? Przecież to niepoważne. U mnie znajdują się trzy konsole, trzy kompy i nie dyskryminuję żadnej platformy.

Jiraiya: Z innej beczki: psychologia mówi, że najczęściej wyśmiewanie się i deprecjonowanie może świadczyć o tajonej zazdrości i zawiści... ale nie musi. Sa ludzie tak bardzo (zejdźmy na konsole) kochający swojego X'a, PSa, czy jakąkolwiek inna konsokę, że chcą wszystkim o tym, mówić, przekonywać i demonstrować. Czy taki entuzjazm jest godny nagany? IMHO, nie.

Mielu: Może chodzi o zazdrość, może wynika to z lęków? Nie wiem. Psychologiem nie jestem i dlatego nie postawię śmiałej tezy. Wiem tylko, że wielu krzykaczy pokazuje swoją hardość siedząc bezpiecznie w domu przy klawiaturze. Na żywo wszystko się zmienia. Czasem poznanie nowych ludzi, bardziej otwartych na świat i wszelkie inności może pomóc zwalczyć wszelkie podziały. Może też działać w drugą stronę... Jak tu się integrować i być tolerancyjnym, skoro wyskakuje co chwila jakiś wszystkowiedzący kolo i rzuca hasłem, że piszesz teksty sponsorowane? Szkoda, że niektórzy zapominają, że żyjemy konsolami, kochamy je i chcemy, by rynek w Polsce się rozwijał. Ale co tam. Najważniejsze, że można komuś kijem przez oczy przy***dolić. Ot, taka mentalność. Pozdro dla wszystkich otwartych umysłów. Albo nie. Dla wszystkich. W końcu marzy nam się pokój (chyba).

➲ SEQUELEM NIE DOGODZISZ, PANIE DEVELOPER...

Blizzard Beast: Nie bardzo rozumiem, dlaczego ludzie maja cos przeciwko sequelom. Wyznają zasadę, że gra powinna być napisana od podstaw. Przecież to bzdurny pomysł, aby np. KCET zamiast doskonalić swoją bliską ideałowi serię WE/PES, wyrzucił wszystko do kosza i za wszelką cenę starał się napisać wszystko od nowa. To samo tyczy się zresztą wielu innych gier, jak np. Gran Turismo czy Tony Hawk's Pro Skater, które w czwartej części sięgnęło niemal ideału gry skate'owej. Jedna strona medalu, to: „Ile można strzelać do tych samych zombiaków" (RE), „Ile można jeździć w kółko po tych samych trasach" (GT) czy „Ile razy jeszcze będę musiał tłuc się z Bisonem" (SF). Druga natomiast jest w obliczu tej pierwszej kompletnie niezrozumiała. To strona: „Resident Evil 4 to juz nie Resident", „Po co w tym THUGu dodali te wszystkie rzeczy" czy „Zelda z taką grafiką, to nie Zelda".

Blacky: Sequele mi nie przeszkadzają, czasami mnie wręcz ciekawi, co będzie dalej po tym jak jakiś tam agent pokonał jakiegoś złego profesorka kładąc kres jego knowaniom i intrygom.

Lady Luck: W sequelach nie ma nic złego pod warunkiem, że są dobrze zrobione i nie tracą klimatu. Aczkolwiek czasami wychodzi im zmiana na dobre. Weźmy na ten przykład Jak & Daxter. Pamiętamy klimacik gry? Kraina jest bardzo kolorowa, bohaterowie również, a scenki humorystyczne. Potem nadszedł Jak 2. Lokacje nadal są kolorowe, jednak utrzymane w innej tonacji. Scenki nadal rozśmieszają, ale to już nieco inny typ scenek. Gra przestała być „gierką", a zaczęła być tytułem pełną gębą. Bo czegóż tam nie mamy? Strzelamy, skaczemy, kombinujemy, ścigamy się, bijemy, latamy...

pao

SMS EXPRESS

Chcecie o coś szybko spytać? Skomentować nowy numer enplusa, czymś się pochwalić? Ślijcie SMS pod numer telefonu:

0507 814 753

Opłata jak za standardowego SMSa.

↘ Widzę, że ostatnio zaniedbujecie się trochę z opowieściami z Krypty, a powiem Wam, że te na temat Xboxa 360 bardzo mi się podobały! Obudźcie tego Grabarza!

Father... The Sleeper Has Awaken! A kto mi teraz powie z jakiego to filmu/książki?

↘ A co to za piękność na okładce? Najładniejsza okładka od czasu Kolosa!

Dziękować. Na okładce poprzedniego numeru zagościła Ashe z Final Fantasy XII. Początkowo grafik chciał umieścić Vaana (tego w półkoszulce stalowej, siedzącego sobie, półnagiego chłopca), ale pół redakcji się zbuntowało, bo, nie ukrywajmy, jego bishoneństwo posunięto już do granic przyzwoitości

↘ Zapowiedź B-Boy ma kilka błędów, ale jeden tragiczny: w bitwach b-boye nie robią „wyuczonych układów", tylko improwizują do muzyki. To esencja tego tańca.

Dzięki. Ale czy b-boye wcześniej, przed bitwami, nie ćwiczą figur? O to chodziło autorowi newsa ;)

↘ Czy to prawda, że w lutym umieściliście demo? A jak coś, to gdzie jakieś można dostać? Tylko nie róbcie mnie w cynamuna!

W Cynamuna? My? Nigdy! Było demo, ale Twój esemes jest z maja. Spróbuj zamówić numer archiwalny.

↘ Banan oszukuje – F.E.A.R. wychodzi na X360. Ale plama.

No więc to piszę ja, Gulash. Banan już wie, że popełnił życiowy błąd i przez najbliższe kilka lat będzie mu on wytykany przy każdej możliwej okazji :)

↘ Czy Gulash lubi jeszcze Faith No More, jak kiedyś za czasów Secret Service gdy był wielkim fanem tego zespołu?!

No pewnie, że lubi. Znaczy: lubię. Choć Pattonowi jakiś czas temu odbiło i wydał bodaj płytę z odgłosami wydawanymi przez własne gardło i odbyt, a taka, że ujmę to w ten sposób, plemienna muzyka raczej do mnie nie przemawia, wybacz – nie zapoznałem się z tym krążkiem.

↘ Siema! Ja tu zamawiam prenumeratę, a zamiast obiecanego breloczka dostaję demko Blacka. Trudno, co zrobić. Jakoś będę musiał Wam wybaczyć.

Niestety, breloki skończyły się, ale na pewno w przyszłości nie zabraknie innych aktrakcji dla prenumeratorów. Ot, na przykład, sprawdź enplusa za miesiąc.

KONKRETY

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

ZELLY ZELL

Kiedy wyjdzie Zelda na GameCube? Ostatnio nic nie pisaliście o tej grze...

Szykowana jest na premierę Wii, choć będzie również wersja na GameCube. Czyli raczej na czwarty kwartał tego roku

SPLINTER LITE

Witam! Mam 2 pytania – czy w USA jest już DS Lite i jaki jest Splinter Cell na PSP, bo nie daliście jego recenzji? Z góry dzięki.

DS Lite pojawi się w USA w połowie czerwca; w Europie pod koniec czerwca. Natomiast jeśli chodzi o Splinter Cell: Essentials na PSP, to nie jest to specjalnie dobra pozycja. Zrecenzujemy ją w następnym numerze, ale do nowego Syphona nie przyfika.

ANIMEFAN

Czy istnieją jakieś gry na podstawie anime Saint Seiya? Jeśli tak, to jakie są ich tytuły i na jakie platformy się ukazały?

Z platform „żywych", to jest na PS2 gra Saint Seiya: Chapter Sanctuary, która o dziwo ukazała się w Europie jakiś rok temu. Mieliśmy nawet recenzję tej pozycji – jest mocno przeciętna. Choć fanowi z pewnością to w niczym nie przeszkodzi.

POGRYZŁBYM

Cześć! Czy wiecie co się dzieje z Jaws Unleashed na PlayStation 2? I kiedy będzie miał premierę kolejny Splinter Cell?

Szczęki – mamy, gramy, recenzja za miesiąc. Nie jest źle, tyle powiem na zachętę. Natomiast Splinter Cell: Double Agent ma zaplanowany termin premiery na późny wrzesień tego roku. Czyli – już niedługo!

DOA4 XBOX 360 SUXXOR BUGMACHINE!

Siemano mam problem z grą Dead or Alive 4, otóż po jakimś czasie gra nie wykrywa mi save'a chociaż jest na twardzielu. Powiedzcie, co na to poradzić. Z góry dzięki.

Niestety, Tecmo wypuściło zabugowaną grę i żeby to naprawić, trzeba ściągnąć patch z internetu przez Live!

CO Z GBA'SEM?

Mam pytanie – czy GBA wyzionął już ducha? Zero zapowiedzi i recenzji... Czy Nintendo postanowiło, że liczy się tylko DS, a GBA dało krzyż na drogę?

Nie. Ukazują się jeszcze gry, głównie dla najmłodszych, przeważnie na licencji. Przez ostatnie pół roku pojawiło się może z pięć, sześć tytułów wartych Waszej uwagi. Jeśli będzie zapotrzebowanie, dacie znać, że chcecie, z ochotą sprawdzimy je w akcji i ewentualnie coś zarekomendujemy. Na razie nikt po wypędzeniu GBA z enplusa nie płakał.

TU KŁESTSZYNS

1. Czy gra Namco X Capcom, zostanie wydana w Europie lub w USA?
2. Czy w europejskiej wersji gry MGS 3 Subsistence będzie znajdować się dodatkowa trzecia płyta, zawierająca film zmontowany ze wstawek przerywnikowych MGS 3 Snake Eater? Z góry dziękuję za odpowiedź i pozdrawiam.

1. Niestety – nie ma na chwilę obecną takich planów.
2. Tylko wersja Limited Edition zawiera tę płytę (na amerykańskim eBayu jej cena oscyluje koło 100 dolarów) i mamy nadzieję, że również zaszczyci nas swoją obecnością. W ilościach śladowych.

życie wkradły się również obowiązki, praca, szkoła, co nie oznacza jednak, że nasze życie dalej nie jest okraszone przez gry. Problem pojawia się dopiero wtedy, gdy już nawet w tym wirtualnym świecie jest nam trudno się odnaleźć. Ilu z was stwierdziło, że w dzisiejszych grach brakuje duszy czegoś, co przytwierdza do telewizora na długie godziny i nie pozwala się oderwać?

↳ **Tak. Na forach dyskusyjnych takie postawy objawiają się postami z gatunku: gry teraz to nie mają duszy i klimatu jak kiedyś. Grafika to nie wszystko.**
No więc specjalnie na tę okazję wybrałem się na tegorocznym E3 do hali, gdzie na małych stolikach rozstawione były działające relikty konsolowej historii i zagrałem na Jaguarze w Alien vs Predator. Z boku ekranu przesunęła się jakaś plama, zrobiła bzz i zginąłem. Wiedziałem, że to obcy, bo gra nazywała się Obcy, ale bez cofnięcia się o krok, przekrzywienia głowy i zmrużenia oczu, mój mózg nie był w stanie uzupełnić obrazka z ekranu o elementy niezbędne, aby mój umysł sklasyfikował to, co zobaczyłem przed sobą, jako ksenomorfa.

Jasne, że to może być grafika, rozmach, efektowność, ale czy my naprawdę tego szukamy? Po wielu próbach okupionych błędami zdałem sobie sprawę, że muszę wrócić do korzeni. Niektórzy nazwaliby to de ewolucją, ja wolę nazywać to podróżą w czasie. Za nim to sobie uświadomiłem, dałem porwać się rwącemu nurtowi komercji, popełniłem wiele błędów, ale nareszcie odnalazłem utraconą cząstkę, a jest nią Final VII. Wybrałem ją jako przykład, gdyż było mi najłatwiej, głównie z tego powodu, że to właśnie ta gra wywołuje we mnie emocje, o których już dawno zapomniałem.

↳ **Obawiam się, że po prostu trochę już wyrosłeś. Te wspomniane rzeczy – bez względu czy będzie chodziło o górkę obok szkoły, z której zjeżdżałeś w dzieciństwie, dziewczyna, w której kochało się pół podstawówki, czy pierwszy konsolowy rpg z renderowanymi wstawkami i piękną muzyką, która nie brzmiała jak zagrana na klawiszach Casio, są zawsze najpiękniejsze, bo i wrażliwość była inna. To te pierwsze rzeczy robią największe wrażenie i dlatego zaskarbiają sobie miejsce w sercu na tak długo. Tamta wielka górka sięga mi teraz do pasa, dziewczyna, jak oceniam po zdjęciach, miała imponującą trwałą, a Cloudowi brakuje większości twarzy. Ale to nie jest ważne, bo z górki zjeżdżało się fajnie, dziewczyna wprowadziła mnie w świat innej rozrywki, a Final Fantasy VII miał rozmach, fabułę, grafikę i system walki oraz umiejętności wyprzedzające swoje czasy.**

Na pewno każdy z was ma swój własny odpowiednik moim jest właśnie Final. Posiadałem wiele konsol, grałem w wiele gier, poświęciłem im wiele z okresu mego życia i teraz tego żałuję, bo nie każda z nich była tego warta... Tak, nawet jeśli dostawała wysokie noty, nie zawsze przypadała mi do gustu. Wiem, że oceny gier nie są nam narzucane, są tylko zdaniem przedstawionym przez ich recenzentów i chwała im za to, bo tylko dzięki temu jesteśmy w stanie uniknąć poważnego błędu, którym może okazać się kupno nazwijmy to mało wykwintnego, a nawet obraźliwego tytułu dla gracza czyt. CRAPA. Recenzje są przydatne, tylko co z tego, gdy mimo wszystko czuje się pustkę, która zamiast się wypełniać po każdym tytule, pogłębia się i wchłania nas jak ruchome piaski. Uważam, że winę za to ponosi komercja, która jest w tej chwili wszędzie wokół, wliczając w to również gry.

↳ **Nie zaczynaj nawet z ta komercją, bo Final Fantasy VII była najbardziej chyba komercyjną grą swoich czasów. A już cała pewnością najbardziej komercyjną grą Squaresoftu w tamtych czasach. Zresztą Square/Enix ma tego świadomość, czego dowodem jest liczba wyrastających wokół siódemki tematów.**

Więc jeśli odnajdziecie się w tym wyścigu szczurów i poczujecie takie dziwne ciepełko w waszych serduszkach, tak jak ja grając w Final Fantasy VII, będziecie pewni, że odnaleźliście swój Promised Land. Zwolnijcie za nim nie będzie za późno. Tekst ten dedykuje tym, którzy borykają się z takim samym problemem jak ja.
Gnievco

↳ **Na szczęście cały czas powstają gry, które dla kogoś nowego stają się absolutnymi klasykami. Jeden odnajdzie taką grę w God of Warz, inny w Shadow of the Colossus, jeszcze ktoś w DQ: Journey of the Cursed King. I tak ma być.**
Aha i Gnievco – Final Fantasy VII to gra, którą bardzo wiele osób wspomina jako całkowicie niezapomnianą i niepowtarzalną. W tym ja.

KRYPTOTSUBASOFIL

Jestem fanem Silent Hilla i czekam na film na jego podstawie. Premiera w Polsce dopiero w maju... a właściwie pod koniec. Szkoda.
Czekając, chcę się przygotować na ten film, dlatego ostatnio zrobiłem sobie „maraton" z tą właśnie serią. Wczoraj skończyłem przechodzić każdą część na maxymalnych poziomach trudności (po raz bodajże czwarty albo piąty). Codziennie wieczorem słuchałem soundtracku z gier i oglądałem trailery filmu (to jest chore? nieeeee... :D) Zastanawiając się, czy coś jeszcze pozostało ze świata SH, sięgnąłem po filmy, które były inspiracją dla twórców. A mianowicie po film Session 9 i Jacob's Ladder.

↳ **Tak, zostały jeszcze komiksy.**

Moje pierwsze wrażenie po obejrzeniu tych filmów to... (?!). O co w nich chodziło? Oglądając je po raz drugi wreszcie kumam (pierwszy przypadek filmu, którego nie rozumiem... no, może poza House of the Dead, bo nie mogłem zrozumieć jak można zrobić coś tak żałosnego). Po skończonym psychodelicznym seansie z tymi filmami zabrałem się za Silent Hill 2: Director's Cut na PC. Grając, da się zauważyć, że Sesja Dziewiąta i Drabina Jakubowa to filmy na których twórcy SH się wzorowali.

↳ **Tak. I przyznawali się do tego.**

Nie wiem, może mi się wydawało, ale w filmie Session 9 słyszałem muzę z Silent Hill'a (kawałek grany na pianinie... brzmiał strasznie znajomo i na pewno był w Silent Hill!) Dobra tak tylko chciałem zdać relacje z życia fana SH :D.

PS: Jeśli opublikujecie ten list, potraktujcie to jako reklamę. Wszystkich fanów anime Captain Tsubasa proszę o Rejestrowanie się na stronce Tsubasa.pl (ale najbardziej na forum. Forum potrzebuje nowych zajaranych tym anime fanów, a na razie jest ich tylko siedemidziesięciu).

↳ **No tak. Najpierw tu człowiekowi mydlą oczy Silentem, żeby wyskoczyć znienacka z kapitanem Jastrzębim Tsubasą.**

PS2: Proszę i proszę, ale wiem, że mnie olejecie. Nie ma szans na kącik o horrorach? Jest kącik o Pro Evo, który dotyczy tylko tej serii, a nie możecie zrobić kącika, który będzie dotyczył... Całego tego kultowego gatunku Survival Horror!? Proszę!

↳ **Rozważamy to od dłuższego – naprawdę długiego – czasu. Oceniam, że skała jest już wydrążona niemal na wylot.**

DOBRA RADA

Grałem we wszystkie Coliny, Need for Speedy i inne godne uwagi ścigałki na PC, lecz żadna mnie nie wciągnęła, ale odkąd mam PS2, nie umiem się oderwać od Burnouta 3. Olśniło mnie, że większość gier, jakie mnie wciągnęły, na przykład God of War, RE4 i inne opierają się na demolce i przemocy! Czy istnieje gra, która jest ich przeciwieństwem i też wciąga? Mam PS2 i GCN. Z góry dzięki.
X

↳ **Zagraj w Blacka na PlayStation 2, gdzie w roli tajnego agenta sprytem i rozwagą pokonasz różne przeciwności losu. Widząc, jakie masz preferencje, gwarantuję, że Ci się spodoba.**

nr 89 | czerwiec 2006
(06/2006)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan, Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski, Michał
Mielcarek, Szymon Maślak
Miłosz, Oskar Nowak,
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Dagon, Ganon

Hall Of Fame
Anek, Brat, Janush, Joseph,
Merlin, Nolster, Origin, OG,
Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy, Dr. Ób

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa nr. 1
00-957 Warszawa 36

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
IndependentPress

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone.
Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

Moc sprzężonych doznań.

Logitech®

Kierownica Logitech® Driving Force EX™

Doskonałe połączenie najnowszego rozwiązania w technologii sprzężenia zwrotnego ze standardową kierownicą PlayStation®. Urządzenie Driving Force EX™ sprawi, że nikt nie będzie w stanie Ci dorównać w grach wyścigowych. Sprzężenie zwrotne działające przy podłączeniu do portu USB da Ci odczuć nierówności drogi, wstrząsy, zderzenia i działania sił odśrodkowych przy prędkości 240 km/h. Standardowe, kompatybilne z konsolą PlayStation® połączenie portu kontrolera pozwala używać kierownicy do gier bez sprzężenia zwrotnego. Jeśli chcesz się poczuć jak prawdziwy kierowca wyścigowy, weź tę kierownicę do rąk, naciśnij pedał gazu, włącz wysoki bieg i zostaw przeciwników daleko z tyłu.

www.logitech.com

Designed to move you™

OFICJALNA GRA VIDEO

WEŹ SPRAWY W SWOJE RĘCE

KOMENTUJĄ: Dariusz Szpakowski
i Włodzimierz Szaranowicz

GRA DOSTĘPNA W SALONACH EMPiK

3+ www.pegi.info

GRA W POLSKIEJ WERSJI PL GRA W POLSKIEJ WERSJI

PlayStation 2

PC DVD ROM

EMPiK Pełna kultura

EA SPORTS

FIFA WORLD CUP GERMANY 2006 OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Produkt licencjonowany. Znak graficzny FIFA © 1977 FIFA TM. Wyprodukowane na podstawie licencji przez Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. EA SPORTS™ jest marką Electronic Arts™.